

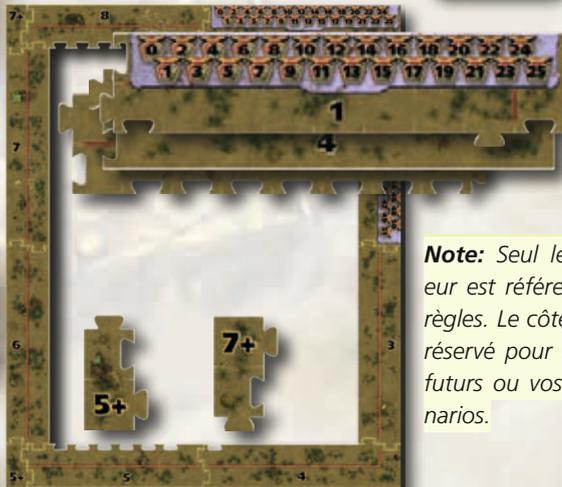


EARTH REBORN

REGLES DU JEU

UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

MATÉRIEL



Note: Seul le côté extérieur est référencé dans ces règles. Le côté intérieur est réservé pour des scénarios futurs ou vos propres scénarios.

1 cadre double-face constitué de 8 pièces et 2 connecteurs d'angle, avec piste de score.



91 tuiles de sol double-face, variant de 1 à 16 cases



12 figurines finement sculptées et leur socles couleur, sous-couchées aux couleurs de leurs clans (NORAD, Salémite, Traître)



12 cartes de Personnage double-face



31 cartes d'Équipement double-face



36 cartes de Mission (18 NORAD, 18 Salémites)



12 marqueurs Personnage :
4 NORAD,
8 Salémites



8 marqueurs Leurre :
4 NORAD,
4 Salémites

69 compteurs double-face Points de Commandement / Blessures :



8 marqueurs Grande Porte (double-face)



16 marqueurs Petite Porte (double-face)



recto

verso



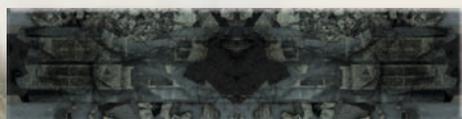
48 tuiles d'Ordre, et un sac en tissu duquel les piocher



6 dés de Combat



6 dés de Fouille



6 grands marqueurs Mur Brisé



8 petits marqueurs Mur Brisé



1 marqueur de Tour, à utiliser sur la piste de score

Note : la piste de score sert également de piste de tour.

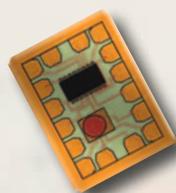




6 marqueurs Grenade Fumigène double-face



2 marqueurs Bombe à Retardement double-face



4 marqueurs Carte Magnétique



3 marqueurs Prisonnier



3 marqueurs On/Off



12 marqueurs Brouillage Radio : 6 NORAD, 6 Salémite

14 marqueurs double-face :

recto



6 marqueurs Mine

recto



1 marqueur Plastic

recto



5 marqueurs Tombe Vide

recto



2 marqueurs Virus Mortel

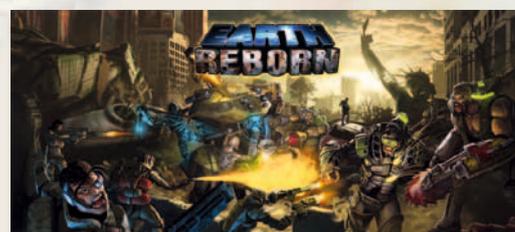
verso



14 marqueurs Élément de Sol Détruit

1 insert de rangement à compartiments, particulièrement pratique pour trier les tuiles de sol.

Note: Trouver l'emplacement de chaque pièce est un jeu à lui tout seul. Si vous donnez votre langue au chat, visitez le site de Earth Reborn pour la solution (earthreborn.ludically.com).



4 Écrans / Aides de jeu

1 Livret de Règles

1 Livret Historique et de Scénarios

Des sacs plastiques de rangement



4 marqueurs de Point de Mission (PM), à utiliser sur la piste de score



2 marqueurs de contrôle de Ligne de Vue (LdV)



1 marqueur d'Initiative



Earth Reborn est un jeu très simulationniste, basé sur des scénarios riches en profondeur et en possibilités. Bien qu'il puisse paraître complexe au premier abord, il est au final assez simple et intuitif une fois les bases assimilées. Ce livre vous guidera pas à pas afin de maîtriser tous les secrets d'Earth Reborn. Il sert de livre de règles et de tutorial accompagné du livret de scénarios.

Avant tout, lisez les règles de base, communes à tous les scénarios. Ensuite mettez ces règles en pratique grâce au premier scénario. Puis passez au chapitre suivant de règles et au deuxième scénario correspondant, et ainsi de suite jusqu'à progressivement découvrir tout le potentiel d'Earth Reborn.

Les règles ont été conçues de manière modulaire : chaque scénario amène une sélection de nouvelles règles et vous permet de les pratiquer avant de passer au niveau suivant. Si certaines icônes ou certains éléments de jeu vous sont inconnus ou n'ont pas encore été expliqués, ne vous inquiétez pas : cela signifie qu'ils ne vous sont pas nécessaires pour l'instant. Les explications correspondantes viendront plus tard et seront utilisées dans d'autres scénarios. Quand vous aurez atteint le dernier scénario, Earth Reborn vous aura été révélé dans sa totalité.

COMPOSANTS DE BASE

Ce chapitre décrit les trois éléments fondamentaux d'*Earth Reborn* : Les Scénarios, les cartes Personnage et les tuiles d'Ordre.

SCÉNARIOS

Earth Reborn se joue exclusivement à travers des scénarios. Le scénario décrit comment mettre en place le jeu, construire le plateau, et assembler l'équipe de chaque joueur. Il définit ensuite les positions de départ, les conditions de victoire, la durée de jeu et tout autre élément nécessaire.



Chaque scénario présente les chapitres de règles nécessaires pour le jouer, identifiés par les icônes de règles.

Exemple : L'icône ci-contre fait référence aux Règles de Base.

Pour toute règle donnée, si le texte du scénario est en contradiction avec la règle, le texte du scénario est prioritaire.

CARTES PERSONNAGE

Chaque carte Personnage est double-face et inclut de nombreuses icônes et caractéristiques. Toutefois, vous n'aurez besoin de connaître que certaines d'entre elles pour votre premier scénario. Les autres caractéristiques et leurs règles seront introduites progressivement au fur et à mesure des scénarios, comme indiqué ci-dessous :

Scénario 1

Points de Vie Nom du Personnage

Valeur d'Armure Valeur de Tir

Valeur de Mouvement Valeur Scientifique

Tableau de Corps-à-corps Valeur Technique

Points de Commandement (PC) maximum par tour Valeur de Fouille

PC de Bonus octroyés par ce personnage Coût en Points de Mission (PM)

PC max par tour en tant que traître Dommages infligés par arme à feu transportée

Capacité Spéciale du Personnage

CHEROKEE BILL

côté Sain

Scénario 3

Scénarios 4-5

S.A.G.S.

Scénario 6



côté Blessé

Schéma n°1

TUILES D'ORDRE

Les joueurs donnent des ordres aux Personnages en affectant des tuiles d'Ordre aux cartes Personnage correspondantes et en dépensant des Points de Commandement (PC) pour qu'ils exécutent les ordres.

Les tuiles d'Ordre contiennent de multiples ordres. Elles sont divisées en 4 sections, comme le montre l'exemple ci-dessous, présentant différents types d'ordre qui peuvent être utilisés ensemble pour effectuer des actions complexes.



L'icône dans chaque section peut être de 5 types différents : **Mouvement, Corps-à-corps, Tir, Fouille, Interaction.**

Le nombre dans chaque section indique le nombre maximum de PC qu'il est possible de dépenser sur cette section (de 1 à 4).

Note : Le premier scénario n'utilise que les ordres de type **Mouvement** et **Corps-à-corps**. Tous les autres types d'ordre sont à ignorer.

Note : Les couleurs des icônes sont aussi ignorées dans le premier scénario. Elles deviendront utiles dans les scénarios suivants.

Les Personnages peuvent exécuter plusieurs ordres de la même tuile d'Ordre dans le même round d'Activation.

Exemple : Grâce à la tuile ci-dessus, un Personnage pourrait tirer, avancer vers un ennemi, et l'attaquer au Corps-à-corps, et tout cela dans le même round d'Activation.

Les Personnages peuvent exécuter plusieurs ordres, à partir de plusieurs tuiles d'Ordre afin d'effectuer une séquence d'ordres qui ne seraient pas nécessairement disponibles sur une seule et même tuile, et cela toujours durant le même round d'Activation.



Exemple : En utilisant les tuiles d'Ordre ci-dessus, un Personnage pourrait se déplacer en consommant 3 PC, utiliser ensuite 2 PC pour engager un combat au Corps-à-corps, puis se déplacer à nouveau pour 1 PC, et à nouveau pour 1 PC, toujours dans le même round d'Activation.

Exemple : Le Scénario n°1 utilise seulement les caractéristiques indiquées dans la zone "Scénario 1" ci-dessus. La valeur de Tir est utilisée pour la première fois dans le Scénario n°3.

Un Personnage dispose de trois états possibles : **Sain, Blessé** ou **Mort**. Quand vous démarrez un scénario, les Personnages que vous contrôlez commencent la partie côté **Sain**, à moins que le scénario ne le précise autrement.

Quand un Personnage a reçu un nombre de Blessures supérieur ou égal au nombre inscrit dans l'icône de cœur (ses Points de Vie), la carte est retournée du côté **Blessé**. Si le Personnage subit un nombre de Blessures supérieur ou égal au chiffre inscrit dans la nouvelle icône de cœur, le Personnage est **Mort**. Quand un Personnage est **Mort**, la figurine est retirée du plateau. Le marqueur Personnage correspondant est placé à sa place sur le plateau, face présentant le visage visible.

RÈGLES DE BASE

MISE EN PLACE

Pour préparer votre partie de *Earth Reborn*, effectuez soigneusement la mise en place comme suit, en vous référant également à la section de Mise en Place du Scénario lorsque nécessaire :

- ▶ Choisissez un scénario dans le Livret de Scénarios : il est généralement recommandé de jouer les scénarios dans l'ordre, en commençant par le Scénario n°1.
- ▶ Construisez le plan comme indiqué dans le scénario, avec le cadre de plateau, les tuiles de sol appropriées, et les portes.
- ▶ Décidez qui va jouer quel clan et placez l'Écran / Aide de Jeu correspondant devant chaque joueur.
- ▶ Cherchez dans les cartes Personnage les cartes correspondant aux Personnages en jeu pour chaque clan, comme spécifié dans le scénario, puis placez-les devant l'écran de chaque joueur, côté "Sain" face visible (cf. Schéma n°2).
- ▶ Prenez les figurines correspondant aux Personnages en jeu et positionnez-les sur le plan comme indiqué dans la description et dans le plan du scénario.

- ▶ Mettez toutes les tuiles d'Ordre dans le sac en tissu.
- ▶ Rassemblez les compteurs recto-verso de Points de Commandement (PC) / Blessures en un tas dans une zone accessible à tous les joueurs. Ils constituent la Banque (cf. Schéma n°2).
- ▶ Effectuez les autres étapes de mise en place indiquées dans le scénario, s'il y en a. La partie peut désormais commencer.

SÉQUENCE DE TOUR

Chaque scénario de *Earth Reborn* se joue en une série de tours dont le nombre est déterminé par le scénario. Chaque tour est divisé en trois phases distinctes.

- ▶ **I** phase d'Initiative
- ▶ **A** phase d'Activation
- ▶ **F** phase Finale

Chaque phase doit être complètement terminée avant d'entamer la phase suivante.

PHASE D'INITIATIVE

Pioche de Tuiles d'Ordre

Chaque joueur tire au hasard des tuiles d'Ordre du sac en tissu et les place derrière son écran, jusqu'à ce qu'il ait un total de cinq tuiles d'Ordre derrière son écran. Le joueur avec l'Initiative pioche en premier, suivi par les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que le sac est vide, remettez toutes les tuiles d'Ordre de la défausse dans le sac, et continuez à piocher les tuiles.

Lors du premier tour uniquement, si un joueur n'est pas satisfait des cinq tuiles d'Ordre qu'il a pioché, il peut écartier ces 5 tuiles, en piocher 5 nouvelles, puis remettre les cinq tuiles initialement piochées dans le sac.

Note : Si un joueur a conservé des tuiles d'Ordre du tour précédent, il ne pioche que le nombre de tuiles requis pour arriver à cinq tuiles d'Ordre au total, comptant celles qu'il avait conservées.

Obtention de Points de Commandement (PC)

Chaque joueur reçoit un certain nombre de compteurs de PC de la Banque, déterminé par :

- ▶ L'allocation de base du joueur en PC, spécifiée par le scénario
- ▶ Pour chaque carte Personnage sous contrôle du joueur au début de la phase d'Initiative, les PC de Bonus supplémentaires indiqués sur la carte Personnage

Note : Seules certaines cartes Personnage donnent des PC de Bonus.

Placez les compteurs de PC derrière votre écran.

Détermination de l'Initiative

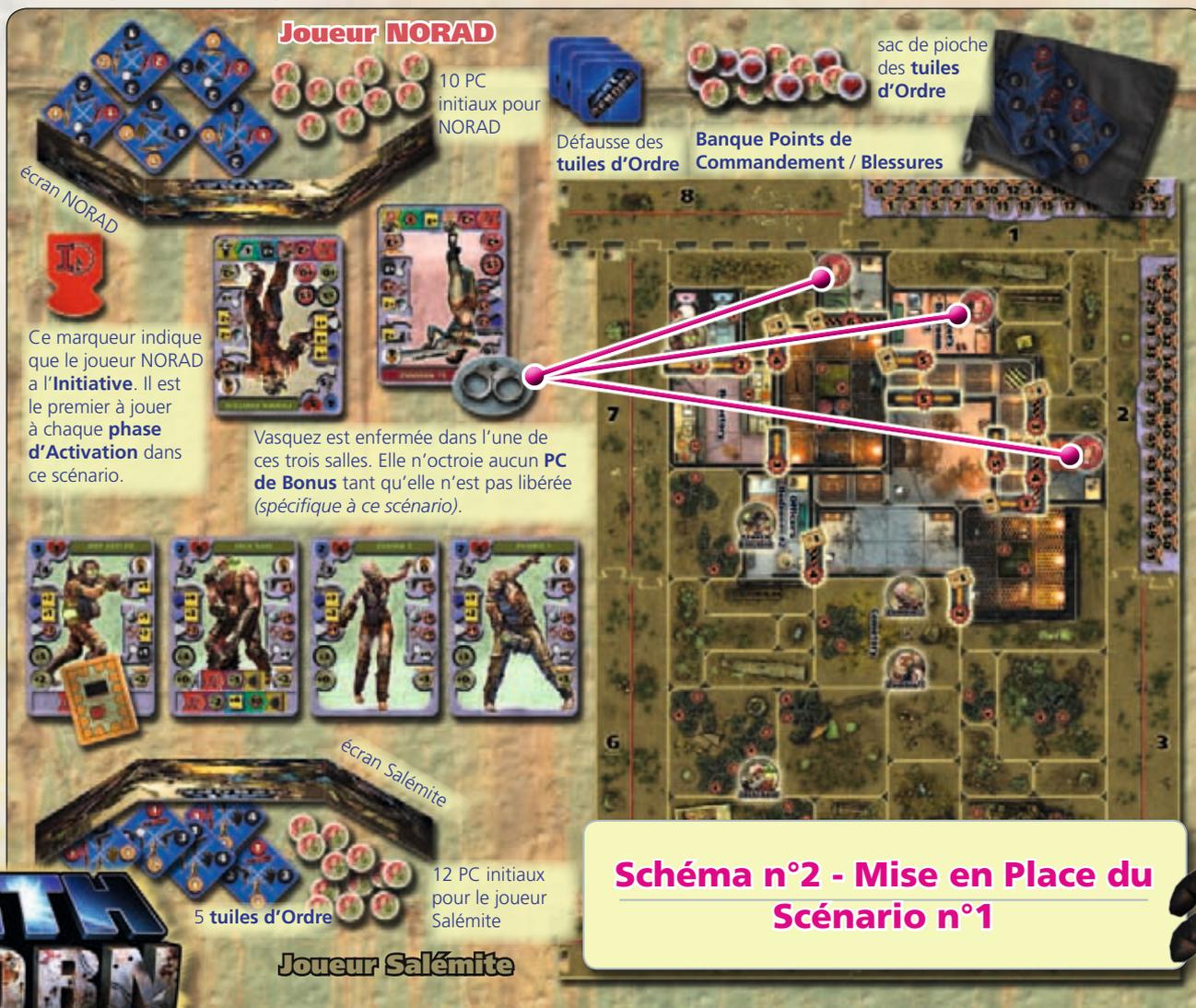
Le scénario détermine quel joueur reçoit l'Initiative. Le joueur qui reçoit l'Initiative prend le marqueur d'Initiative et le place devant son écran. Ce joueur jouera en premier lors de la prochaine phase d'Activation.

Note : L'Initiative est déterminée différemment selon les scénarios. Certains donnent toujours l'Initiative au même joueur, d'autres permettent aux joueurs de demander l'Initiative.

Autres Effets

D'autres éléments de jeu peuvent être déclenchés durant cette phase. Vous les découvrirez à l'introduction de nouvelles règles de jeu dans les scénarios ultérieurs.

La phase d'Activation peut maintenant commencer. Le joueur ayant l'Initiative joue en premier.



A PHASE D'ACTIVATION

La phase d'Activation est divisée en une **série de rounds**. Un round correspond à la réalisation d'une des actions parmi la liste ci-dessous, au choix du joueur. Le joueur avec l'**Initiative** joue le premier round. Généralement, il faut dépenser des PC pour réaliser des actions : leur **coût** est indiqué le cas échéant. Le joueur en cours de réalisation d'une action est appelé le **joueur Actif**.



Activer un Personnage (coût : variable)

Choisissez une **carte Personnage** sous votre contrôle et engagez-la (tournez-la de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre), puis affectez-lui une **tuile d'Ordre** et dépensez des **Points de Commandement** comme indiqué dans la section « Activer un Personnage » ci-dessous.



Réactiver un Personnage Précédemment Activé (coût : variable)

Une fois que tous les **Personnages** sous contrôle du joueur ont été **activés** (toutes les cartes de **Personnages** sont engagées), le joueur peut **réactiver** un **Personnage** qui a déjà été **activé**. La **carte Personnage** reste engagée. Le joueur peut lui affecter une **tuile d'Ordre** et dépenser des **Points de Commandement**, exactement comme lors de la première **Activation**.



Tirer une Tuile d'Ordre du Sac (coût : 1 PC)

Prenez 1 PC de derrière votre écran et mettez-le à la **Banque**. Puis tirez une **tuile d'Ordre** au hasard du sac et placez-la derrière votre écran. S'il n'y a plus de tuiles dans le sac, remettez toutes les **tuiles d'Ordre** de la défausse dans le sac, puis tirez votre tuile du sac.

Note : Pendant la **phase d'Activation**, il n'y a pas de limite au nombre de **tuiles d'Ordre** qu'un joueur peut avoir derrière son écran. Cependant, il ne peut pas y rester plus de cinq tuiles à la fin du tour (cf. section phase Finale).



Choisir une Tuile d'Ordre de la Pile de Défausse (coût : 2 PC)

Prenez 2 PC de derrière votre écran et mettez-les à la **Banque**. Puis cherchez parmi les **tuiles d'Ordre** dans la pile de défausse, choisissez-en une secrètement, et placez-la derrière votre écran.

Note : Cette action est impossible si la pile de défausse des ordres est vide.

Exemple : Le joueur NORAD convoite une **tuile d'Ordre** puissante dans la pile de défausse et a l'intention de l'acheter durant le prochain **round d'Activation**. Cependant, c'est d'abord le tour du joueur Salémite, qui choisit de tirer la dernière tuile du sac. Le sac étant vidé, toutes les **tuiles d'Ordre** de la pile de défausse sont remises dans le sac. La défausse est maintenant vide et le joueur NORAD ne peut plus acheter la **tuile d'Ordre** convoitée.

Passer

Vous choisissez de ne rien faire ce round. **Si tous les joueurs passent successivement, la phase d'Activation se termine, et les joueurs enchaînent sur la phase Finale.**

Note : un joueur qui a choisi l'action **Passer** lors d'un round précédent peut encore réaliser des actions dans un round ultérieur. **Passer n'est pas permanent.**

Raisons possibles de vouloir passer :

- ▶ Un joueur peut ne plus avoir de **tuiles d'Ordre** ou de PC.
- ▶ Un joueur peut préférer voir les actions des autres joueurs avant de décider ce qu'il va jouer. Le risque est bien entendu que, si tous les autres joueurs choisissent également de passer, la **phase d'Activation** se termine avant que le joueur n'ait pu réaliser ses actions.

Fin de Round

Lorsque le **joueur Actif** a réalisé l'une des actions ci-dessus, c'est la fin de son **round d'Activation**.

Fermez les portes Coulissantes qui ont été ouvertes durant ce round d'Activation (cf. section **Portes**).

L'adversaire devient le **joueur Actif**, et c'est maintenant son tour de réaliser l'une des actions ci-dessus.

Activer un Personnage

Le **joueur Actif** peut donner des ordres au **Personnage activé** en 1) **Affectant une tuile d'Ordre** à sa **carte Personnage** et en dépensant des **Points de Commandement** (PC) sur la ou les tuiles affectées à ce **Personnage** pour 2) **Exécuter des Ordres**.

S'il s'agit de la première **Activation** de ce **Personnage** ce tour, engagez sa **carte Personnage** (tournez-la 90° dans le sens des aiguilles d'une montre).

Note : Une fois que tous les **Personnages** sont engagés, il n'y a pas de restriction sur qui peut être **réactivé**, combien de fois, ou dans quel ordre, quoique d'autres éléments de jeu y mettront une limite naturelle.

Maintenant, effectuez les actions suivantes (chacune est optionnelle) :

1) Affecter une Tuile d'Ordre

Choisissez une **tuile d'Ordre** de derrière votre écran et placez-la sous la **carte Personnage** (cf. **Schéma n°3**).

Une seule **tuile d'Ordre** peut être affectée par **round d'Activation**. Cependant, à un moment donné, un **Personnage** peut avoir un nombre illimité de **tuiles d'Ordre** qui lui sont affectées.

Exemple : Une **tuile d'Ordre** a été affectée à Vasquez lors de sa première **Activation** ce tour. Tous les autres **Personnages** de son clan ont été **activés** au moins une fois. Le joueur NORAD peut donc maintenant la **réactiver** et lui affecter une deuxième **tuile d'Ordre**, ce qui lui fournit plus de choix pour dépenser ses PC.

Note : Les **tuiles d'Ordre** restent affectées jusqu'à la **phase Finale**, lors de laquelle elles sont alors **défaussées** (cf. section **phase Finale**).

En Attente d'Ordres

Le **joueur Actif** peut décider de ne pas affecter de **tuile d'Ordre** lors de la première **Activation** d'un **Personnage**. Dans ce cas, on dit que le **Personnage activé** est en **attente d'ordres** (cf. **Jack Saw** dans le **Schéma n°3**). Il reste possible de lui affecter une **tuile d'Ordre** dans un **round d'Activation** ultérieur.

Exemple : le joueur Salémite est impatient de pouvoir **réactiver** Jeff Deeler, mais il ne peut pas encore car **Zombie 2** n'a pas encore joué ce tour. Il n'a pas d'ordre utile à donner à **Zombie 2** pour le moment, donc il active **Zombie 2** sans lui affecter de **tuile d'Ordre**. Lors du prochain **round d'Activation**, le joueur Salémite pourra alors réactiver Jeff Deeler.

2) Exécuter un Ordre

- ▶ Sélectionnez une section d'ordre parmi les **tuiles d'Ordre** affectées au **Personnage activé**.
- ▶ Prenez des compteurs de PC de derrière votre écran et placez-les à côté de la section d'ordre choisie.
- ▶ Exécutez l'ordre comme décrit dans la section des règles correspondant à cet ordre, en respectant ses contraintes.

Exécuter Plusieurs Ordres

Pendant le **même round d'Activation**, vous pouvez :

- ▶ exécuter plusieurs ordres d'une même **tuile d'Ordre**,
- ▶ exécuter plusieurs ordres de plusieurs **tuiles d'Ordre** affectées à un **Personnage**.

Les ordres peuvent être du même type ou de types différents, mais ils doivent être exécutés l'un après l'autre.

Exemple : Pendant le même **round d'Activation**, vous pouvez faire un **Mouvement**, puis un **Tir**, puis un **Corps-à-corps**, puis un autre **Mouvement**, etc.

Note : Ne placez pas vos PC sur tous les ordres à l'avance, placez-les au fur et à mesure de l'exécution de chaque ordre. Cela empêchera votre adversaire de deviner votre stratégie, important si vous jouez la règle de **Duel** (cf. section **Duel**).

En Attente de Déploiement

Le **joueur Actif** peut décider d'affecter une **tuile d'Ordre** au **Personnage**, sans toutefois dépenser de PC sur cette tuile ou d'autres tuiles précédemment affectées au **Personnage**. Il désire conserver ces ordres pour un **round d'Activation** ultérieur (voir **Franck Einstein** dans le **Schéma n°3**). Il reste donc possible de dépenser des PC sur ce **Personnage** dans un **round d'Activation** ultérieur.



Contraintes sur les Points de Commandement

- Des PC ne peuvent être dépensés que sur des zones d'ordre **vides** (des zones d'ordre qui n'ont pas déjà reçu des compteurs de PC).
- Le nombre de compteurs de PC sur une section d'ordre ne peut pas excéder le nombre indiqué dans la section.
-  Le nombre total de PC dépensés sur un **Personnage** depuis le début du tour ne peut pas excéder son **PC maximum par tour** (indiqué par l'icône ci-contre, également visible sur la carte Personnage dans le **Schéma n°1**).
- Il est possible de dépenser moins de PC sur une section d'ordre que le maximum autorisé pour cette section. Les PC disponibles non utilisés sont perdus.

Exemple : Dans le **Schéma n°3**, Zombie 2 a exécuté un **ordre Mouvement** de 2 PC et un **ordre Corps-à-corps** de 1 PC, en utilisant deux zones d'ordre différentes d'une même **tuile d'Ordre**. Un total de 3 PC a donc été dépensé sur Zombie 2. Comme c'est son **PC maximum par tour**, Zombie 2 ne pourra pas exécuter d'autre ordre pour le reste du tour.

Contraintes sur l'Exécution d'Ordres

- Une section d'ordre contenant 1 PC ou plus doit être exécutée **en une seule fois**. On ne peut pas exécuter l'ordre en dépensant 1 PC à la fois.

Exemple : La section d'ordre **Fouille** sur la **tuile d'Ordre** ci-contre peut être utilisée pour exécuter un **ordre Fouille** de 3 PC, mais elle ne peut pas être utilisée pour exécuter trois **ordres Fouille** de 1 PC chacun, ou bien un ordre de 2 PC et un deuxième de 1 PC. Elle peut cependant être utilisée pour exécuter un **ordre Fouille** de 2 PC, mais dans ce cas, le PC restant sur cette section d'ordre est perdu.

- Des zones d'ordre différentes doivent être exécutées comme des **ordres séparés**, même si les ordres sont de même type. Elles ne peuvent pas être fusionnées en un seul ordre.



Exemple : les zones d'ordre **Corps-à-corps** sur ces deux **tuiles d'Ordre** ne peuvent pas être fusionnées en un seul **ordre Corps-à-corps** de 5 PC. Elles doivent être exécutées

en tant que deux ordres **Corps-à-corps** distincts, respectivement de 2 PC et 3 PC.

Exception : L'ordre **Mouvement** n'est pas soumis à certaines des contraintes ci-dessus (cf. section Mouvement).

Schéma n°3 - Activation

Pour jouer le Scénario n°1, lisez :

- MOVEMENT**
- CORPS-À-CORPS**

PHASE FINALE

Quand tous les joueurs ont passé successivement lors de la **phase d'Activation**, on passe en **phase Finale**. Réalisez les opérations suivantes pendant cette phase :

- Déterminez si les conditions de victoire sont remplies. Certains scénarios se jouent en un nombre prédéterminé de tours, tandis que d'autres se terminent lorsqu'un joueur a atteint certains objectifs spécifiques. Référez-vous au scénario pour voir les conditions de victoire.
-  Désengager les **cartes Personnage** et **Équipement** (redressez-les en les tournant 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre).
- Mettez toutes les **tuiles d'Ordre** affectées à des **cartes Personnage** dans la défausse de **tuiles d'Ordre**, faces cachées (s'il y a beaucoup de **tuiles d'Ordre** dans la défausse, vous pouvez les séparer en plusieurs piles, mais elles doivent toutes être faces cachées).
- Remettez dans la **Banque** tous les compteurs de PC présents partout dans la zone de jeu, y compris les compteurs de PC non utilisés restant derrière les écrans des joueurs. **Attention :** faites attention de bien laisser les compteurs de **Blessure** en place sur les **cartes Personnage** !
- Les joueurs qui ont plus de cinq **tuiles d'Ordre** derrière leur écran doivent impérativement défausser tout excédent. De plus, tous les joueurs ont l'option de défausser tout ou partie de leurs **tuiles d'Ordre** restantes (par exemple, s'ils espèrent en piocher de meilleures au tour suivant). Les joueurs annoncent et montrent aux autres joueurs combien de tuiles ils ont derrière leur écran (montrez-les faces cachées pour garder leur contenu secret).
- Autres effets : d'autres éléments de jeu peuvent être déclenchés lors de cette phase, comme par exemple retirer des compteurs de temps, etc. Ces effets sont décrits dans les scénarios ou dans les règles.
- Avancez le marqueur de tour d'une case sur la piste de score pour annoncer le début d'un nouveau tour, puis procédez à la nouvelle **phase d'Initiative**.

Joueur NORAD

tuiles d'Ordre restantes du joueur NORAD

PC restants du joueur NORAD

Einstein a été **activé** et est en **attente de déploiement**, avec une **tuile d'Ordre** qui lui est affectée, et aucun PC dépensé sur lui pour le moment.

Vasquez est toujours enfermée dans l'une des trois salles.

Deeler transporte une **carte Magnétique** et n'a pas été encore **activé** ce tour.

Zombie 1 a perdu deux **Points de Vie** (PdV) et n'a pas encore été **activé** ce tour.

Jack Saw a été **activé** et est en **attente d'ordres** (aucune **tuile d'Ordre** ne lui a encore été affectée).

tuiles d'Ordre restantes du joueur Salémite

PC restants du joueur Salémite

Zombie 2 a été **activé** et a utilisé 3 PC pour exécuter un **ordre Mouvement** (2 PC) et un **ordre Corps-à-corps** (1 PC).

Joueur Salémite





Exécuter un Ordre Mouvement

Pour chaque PC dépensé sur un ordre Mouvement, le Personnage se déplace d'autant de points de Mouvement que sa valeur de Mouvement, indiquée sur sa carte Personnage.

Exemple : Vasquez dispose de 6 points de Mouvement pour chaque PC dépensé sur un ordre Mouvement (cf. Schéma n°7). Si Vasquez dépense 4 PC, elle dispose de 24 points de Mouvement.

Un Personnage n'est pas forcé d'utiliser tous ses points de Mouvement, mais les points de Mouvement non-utilisés avant la fin de l'ordre sont perdus.

Exceptions de l'Ordre Mouvement

Au contraire d'autres types d'ordre, il est possible avec l'ordre Mouvement de faire les actions suivantes :

Des PC peuvent être dépensés sur des sections d'ordre Mouvement qui contiennent déjà des compteurs de PC.

► **Ordre Mouvement Fragmenté :** une section d'ordre Mouvement contenant plus de 1 PC peut être fragmentée en plusieurs ordres Mouvement.



Exemple : Avec cette tuile d'Ordre et les PC indiqués, le Personnage activé pourrait exécuter un ordre Mouvement de 1 PC, suivi d'un ordre Corps-à-corps de 1 PC, et enfin un autre ordre Mouvement de 2 PC, en utilisant les PC restants sur la section d'ordre Mouvement.

► **Ordre Mouvement Fusionné :** des zones d'ordre Mouvement distinctes provenant d'une ou plusieurs tuiles peuvent être fusionnées en un seul ordre Mouvement.



Exemple : Avec cette tuile d'Ordre et les PC indiqués, Vasquez pourrait fusionner les trois ordres Mouvement, exécutant ainsi un ordre Mouvement Fusionné de 5 PC, ce qui lui donnerait 30 points de Mouvement.

Restrictions de Mouvement

► Le Mouvement d'une case vers une case adjacente coûte un point de Mouvement.

Définition : Deux cases sont considérées adjacentes si elles se touchent par un côté et ne sont séparées ni par un mur, ni par une porte fermée. Deux cases qui se touchent par un coin ne sont pas adjacentes.

✓ Les Personnages peuvent traverser des Personnages amis ou Morts. Ces cases coûtent également un point de Mouvement.

✗ Les Personnages ne peuvent pas traverser des Personnages ennemis, des murs ou des portes fermées.

✗ Les Personnages ne peuvent pas pénétrer dans des cases entourées d'une ligne jaune pointillée, sauf si l'Élément de Sol correspondant a été détruit (cf. section Détruire des Éléments de Sol).

✗ Il ne peut pas y avoir deux figurines sur la même case à la fin d'un round.

✗ On ne peut jamais se déplacer en diagonale.

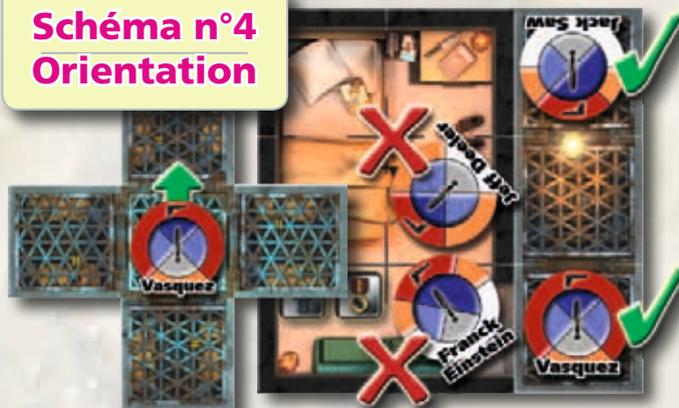
Choisir l'Orientation d'une Figurine à la Fin du Mouvement

Une figurine peut changer son orientation à tout moment pendant le Mouvement, et ce sans ce que cela coûte de point de Mouvement. Elle doit être orientée face à l'un des quatre côtés de la case, jamais diagonalement (cf. Schéma n°4).

Important : L'orientation de la figurine est déterminée par la direction dans laquelle pointe le couteau sur le socle de la figurine.

A la fin de son Mouvement, le joueur peut choisir l'orientation finale de la figurine. Elle restera orientée ainsi jusqu'à son prochain ordre Mouvement. Faites attention à bien choisir son orientation, cela peut avoir des conséquences importantes sur le plan tactique.

Schéma n°4 Orientation



Exemple : Sur le Schéma n°4, Vasquez et Jack Saw ont une orientation légale. Mais Jeff Deeler et Franck Einstein ont une orientation illégale.

Portes

Les portes sont placées sur la carte pendant la phase de Mise en Place.

Il y a deux types de porte : Coulissantes ou en Bois. Quel que soit le type de porte, une figurine qui fait face à une porte, c'est-à-dire adjacente à une porte et orientée vers elle, peut ouvrir celle-ci en dépensant 1 point de Mouvement. Pour indiquer qu'une porte en Bois est ouverte, retournez son marqueur. Pour indiquer qu'une porte Coulissante est ouverte, faites glisser son marqueur vers le côté.



porte Coulissante



porte en Bois

Exemple : Sur le Schéma n°5, Vasquez, Jack Saw, Jessica et Nick ne peuvent pas ouvrir de porte. Franck Einstein, Cherokee et Deeler peuvent chacun ouvrir la porte devant eux.

Schéma n°5 - Portes



Les Personnages ne peuvent pas fermer les portes Coulissantes. Les portes Coulissantes se ferment d'elles-mêmes à la fin du round d'Activation.

Une fois ouverte, les portes en Bois restent ouvertes jusqu'à ce qu'un Personnage les ferme. Pour fermer une porte en Bois, le Personnage doit faire face à la porte et dépenser un point de Mouvement.

Les petites portes font une case de large, les grandes portes font deux cases de large :



Certaines portes (**Coulissantes** ou **en Bois**) ont une icône de **carte Magnétique**. Cela signifie qu'un **Personnage** qui veut ouvrir une porte de ce type doit avoir en sa possession une **carte Magnétique**. S'il n'en possède pas, il ne peut pas ouvrir la porte (c'est pourquoi Nick Bolter ne peut pas ouvrir la porte sur le **Schéma n°5**). Il a néanmoins l'option de la détruire pour passer à travers (cf. section **Détruire des Éléments de Sol**).



carte Magnétique



porte nécessitant une carte Magnétique

N'importe quel **Personnage** peut fermer une **porte en Bois** avec **carte Magnétique**, même s'il ne possède pas de **carte Magnétique**.

Schéma n°6 Placement des Portes



avant



après

Le scénario spécifie quels **Personnages** ont une **carte Magnétique** au début de jeu, s'il y en a. Placez alors un marqueur **carte Magnétique** sur la **carte Personnage** correspondante en début de partie.

Quand un **Personnage** traverse un **Personnage** ami, le joueur qui les contrôle peut transférer la **carte Magnétique** de l'un à l'autre **Personnage** sans dépenser de **point de Mouvement**. Quand un **Personnage** traverse un marqueur **Personnage Mort** qui possédait une **carte Magnétique**, il peut récupérer la **carte Magnétique** au passage. Dans les deux cas, déplacez le marqueur **carte Magnétique** sur la carte du **Personnage** qui la possède désormais.



Construction du Plan : Placement des Portes

Une porte ne peut jamais couvrir un double mur. Il est néanmoins possible qu'une porte couvre un simple mur. Dans ce cas, considérez ce mur comme inexistant puisque la porte est dessus.

Le **Schéma n°6** illustre la situation avant et après le placement des portes. Les croix rouges montrent les endroits à double mur où il serait illégal de placer des portes lors de la construction d'un plan.



Sortir du Plan

Les **Personnages** peuvent généralement sortir du plan, sauf si cela est interdit par le scénario. Pour sortir, il suffit d'atteindre une case « virtuelle » hors du cadre pendant le **Mouvement**. Quand un **Personnage** sort du plan, il est hors de danger mais il ne peut plus revenir en jeu. Toutes les **cartes Équipement** et marqueurs d'**Équipement** qu'il transportait sont retirés du jeu.



Earth Reborn contient deux tuiles spéciales de 1 case, appelées « Sortie par les Égouts » (voir **Glossaire des Tuiles de Sol**). Dans certains scénarios, les **Personnages** peuvent également sortir par ces cases.



▶ En supposant que Vasquez et Franck Einstein sont contrôlés par le même joueur (exemple : Scénario n°1), Vasquez peut suivre la ligne **bleu-clair** et atteindre le triangle **bleu-clair** en 13 **points de Mouvement** (y compris ouvrir la **porte Coulissante** en chemin). Elle devra dépenser au minimum 3 PC en **ordre Mouvement** pour obtenir 18 **points de Mouvement**. 2 PC lui donneraient seulement 12 **points de Mouvement**.

▶ Elle peut atteindre le triangle rose en 8 **points de Mouvement** (2 PC en **ordre Mouvement**).

▶ Elle peut atteindre le triangle jaune et fermer la porte derrière elle en 14 **points de Mouvement** (3 PC en **ordre Mouvement**).

▶ Elle peut atteindre le triangle rouge en 4 **points de Mouvement** (1 PC en **ordre Mouvement**), mais elle ne peut pas ouvrir cette porte car elle ne transporte pas de **carte Magnétique**.

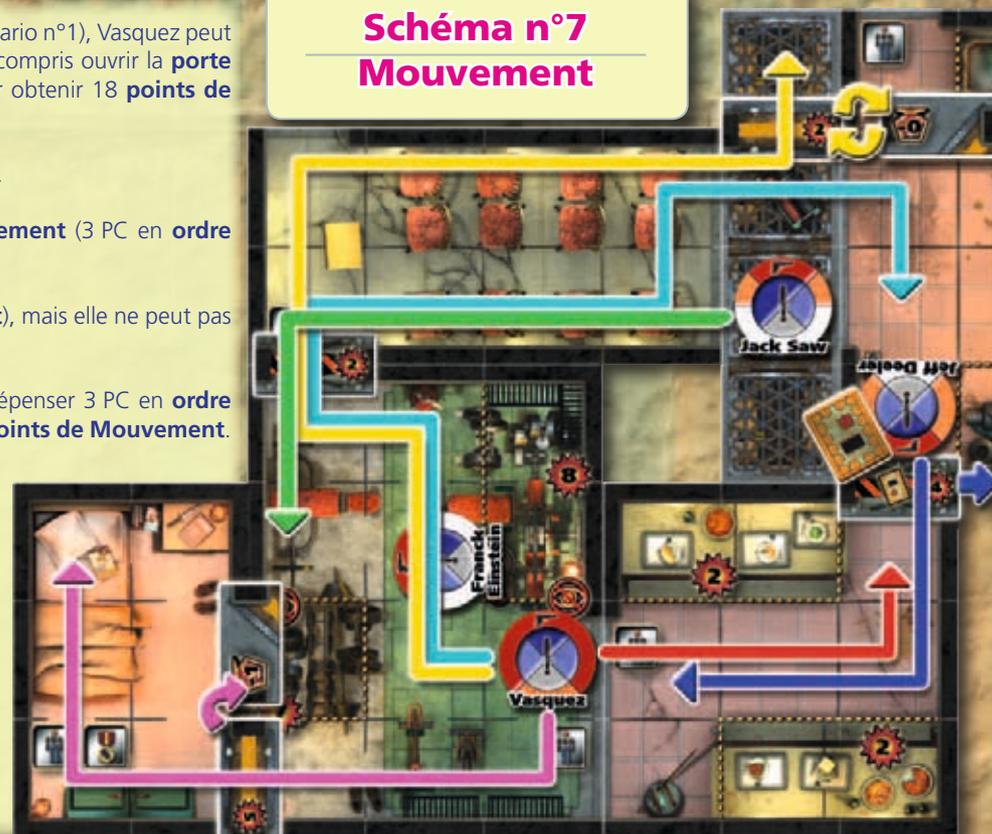
▶ Franck Einstein peut atteindre le triangle bleu-clair en 11 **points de Mouvement**. Il devra dépenser 3 PC en **ordre Mouvement** pour obtenir 15 **points de Mouvement**. 2 PC lui donneraient uniquement 10 **points de Mouvement**.

▶ Jeff Deeler peut atteindre le triangle bleu-foncé en 5 **points de Mouvement**, puisqu'il transporte une **carte Magnétique**. Il devra dépenser 2 PC en **ordre Mouvement** pour obtenir 8 **points de Mouvement**. 1 PC lui donnerait seulement 4 **points de Mouvement**.

▶ Les poids dans la salle de musculation, les tables du réfectoire et les meubles de cuisine sont tous entourés d'une ligne jaune pointillée, ce qui veut dire qu'aucune figurine ne peut pénétrer ces cases sauf si l'**Élément de Sol** est détruit d'abord.

▶ Le lit, la chaise et le bureau dans la Chambre de l'Officier (en bas à gauche du plan) ne sont pas entourés de ligne jaune pointillée, et sont donc franchissables normalement.

Schéma n°7 Mouvement





CORPS-À-CORPS

Exécuter un Ordre Corps-à-corps

L'ordre Corps-à-corps permet d'attaquer des Personnages ennemis adjacents ou de détruire des Éléments de Sol adjacents (cf. section Détruire des Éléments de Sol).

Pour effectuer un Corps-à-corps contre un Personnage ennemi, suivez les étapes suivantes :

- ▶ Dépensez 1 PC ou plus sur une section d'ordre Corps-à-corps d'une tuile affectée au Personnage activé.
- ▶ Le Personnage activé est considéré Attaquant.
- ▶ Le joueur Actif choisit une figurine ennemie adjacente à attaquer. L'ennemi est considéré Défenseur.
- ▶ Vérifiez que le combat n'enfreint pas les Restrictions de Corps-à-corps.
- ▶ Déterminez la Force de Combat de chaque figurine.
- ▶ Lancez les dés nécessaires à la Résolution du Combat.

Restrictions de Corps-à-corps

- ▶ L'Attaquant doit être adjacent à une figurine ennemie pour engager un Corps-à-corps. L'Attaquant peut donc attaquer l'une des quatre cases orthogonalement adjacentes à la case de sa figurine (cf. Schéma n°8), sauf s'il en est séparé par une porte ou un mur.



Schéma n°8

Exemple : cf. Schéma n°10 pour des exemples légaux et illégaux de situations de Corps-à-corps.

- ▶ On attaque qu'un seul ennemi à la fois ! Si le Personnage Attaquant est adjacent à plus d'un ennemi, le joueur Actif doit choisir quel ennemi attaquer. Cet ennemi devient le Défenseur.

Note : Il n'est pas possible d'attaquer plus d'un ennemi à la fois avec un seul ordre Corps-à-corps. Toutefois, il est possible, dans un seul round d'Activation, d'effectuer successivement des combats au Corps-à-corps contre deux ennemis adjacents, en dépensant des PC sur deux zones d'ordre Corps-à-corps, ce qui provoquera l'exécution de deux ordres Corps-à-corps distincts.

X Rappel : Les ordres Fragmentés et les ordres Fusionnés ne sont pas permis avec l'ordre Corps-à-corps (cf. section Exécuter un Ordre).

Déterminer la Force de Combat

Dans *Earth Reborn*, les Forces de Combat de l'Attaquant et du Défenseur varient selon si leur ennemi est face à eux, sur leur flanc ou derrière eux.

Pour déterminer la Force de Combat de chaque figurine, examinez d'abord le cercle intérieur sur la base de chaque figurine :

- ▶ L'arc bleu-foncé correspond à la Force de Combat la plus forte de la figurine.
- ▶ L'arc bleu-clair correspond à la Force de Combat normale de la figurine.
- ▶ L'arc gris représente le point faible de la figurine (en général, son arrière), et correspond donc à sa Force de Combat la plus faible.

La position de l'ennemi relativement à la figurine détermine quel arc utiliser.



Schéma n°9

Exemple : sur le Schéma n°9, si l'ennemi se trouve à droite de Jack Saw, l'arc de couleur correspondant pour Jack Saw est l'arc bleu-clair.

La couleur de l'arc détermine la Force de Combat, telle qu'indiquée sur le tableau de Corps-à-corps représenté sur la carte Personnage (cf. Schéma n°9). Le tableau de Corps-à-corps indique combien de dés de Combat utiliser suivant la couleur d'arc. Dans certains cas, il n'y a pas de dés de combats, mais simplement un nombre de touches automatiques.

Exemple : sur le Schéma n°9, Jack Saw obtient :

- ▶ 4 dés de Combat s'il attaque ou défend devant lui
- ▶ 4 dés de Combat également s'il attaque ou défend par le côté gauche (là où se trouve sa scie circulaire !!!)
- ▶ 2 dés de Combat s'il attaque ou défend par le côté droit
- ▶ 0 dé de Combat, mais deux touches automatiques s'il attaque ou défend par l'arrière

Frapper Fort

Si plus de 1 PC est dépensé sur un ordre Corps-à-corps, on dit que l'Attaquant Frappe Fort. Chaque PC au delà du premier donne un dé de Combat supplémentaire à l'Attaquant.

Exemple : Si 3 PC sont dépensés sur un ordre Corps-à-corps, l'Attaquant reçoit deux dés de Combat supplémentaires. Dans l'hypothèse où l'Attaquant ne recevrait aucun dé de Combat, mais seulement deux touches automatiques (par exemple, l'arc bleu-foncé de Vasquez), il reçoit maintenant deux dés de Combat, plus les deux touches automatiques.

Note : Puisqu'il faut dépenser plus de 1 PC pour Frapper Fort, l'action n'est possible qu'avec une section d'ordre Corps-à-corps indiquant un nombre supérieur à 1.

Résoudre un Corps-à-corps

Chaque joueur lance le nombre dés de Combat correspondant à leur Force de Combat, s'il y en a à lancer.

Table de Résultat des Dés

une touche critique	zéro touche normale	une touche normale	deux touches normales (ignorez le symbole de munitions, inutilisé en Corps-à-corps)	

Touches Critiques

Pour chaque dé de Combat indiquant une touche critique, la figurine inflige automatiquement une Blessure au Personnage adverse. Prenez un compteur de Blessure de la Banque et placez-le sur la carte Personnage correspondante.

Important : Le Défenseur peut infliger des Blessures à l'Attaquant avec des touches critiques, mais pas avec des touches normales.

Note : Les touches critiques sont appliquées en premier. Si elles infligent un nombre de Blessures suffisant, il se peut que le joueur doive retourner la carte Personnage sur son côté Blessé (cf. section Personnages Blessés), ce qui peut potentiellement réduire sa valeur d'Armure. La valeur d'Armure utilisée ci-dessous pour calculer les touches normales sera donc cette nouvelle valeur d'Armure.

Touches Normales

Le Défenseur comptabilise toutes les touches normales qu'il a obtenues avec ses dés de Combat, plus ses touches automatiques, et y ajoute sa valeur d'Armure (indiquée sur la carte Personnage). Le total représente sa valeur Défensive.

L'Attaquant comptabilise toutes les touches normales qu'il a obtenues avec ses dés de Combat, plus ses touches automatiques, et compare ce total avec la valeur Défensive.

Si ce total excède la valeur Défensive, le Défenseur reçoit un compteur de Blessure pour chaque touche qui



Schéma n°10 - Corps-à-corps

Voici divers exemples de situations de **Corps-à-corps**, certaines légales, d'autres illégales :

Situations Illégales de Corps-à-corps

- ✗ Vasquez ne peut pas attaquer Jack Saw car elle n'est pas **adjacente** à lui (on ne peut pas faire de **Corps-à-corps** en diagonale).
- ✗ Jeff Deeler ne peut pas attaquer Franck Einstein parce qu'une porte les sépare. Si Jeff Deeler veut attaquer Franck Einstein, il doit d'abord ouvrir la porte avec sa **carte Magnétique**, en utilisant un **ordre Mouvement** de 1 PC, puis attaquer Franck Einstein en dépensant des PC sur un **ordre Corps-à-corps**, le tout dans le même tour, avant que la **porte Coulissante** ne se referme à la fin du tour.
- ✗ Pour la même raison, Franck Einstein ne peut pas attaquer Jeff Deeler. Il faudrait pour cela que Franck Einstein attaque d'abord la porte et la détruisse (en dépensant des PC sur une section d'**ordre Corps-à-corps**), puisqu'il ne transporte pas de **carte Magnétique**. Si la porte est détruite, Franck Einstein devient alors **adjacent** à Jeff Deeler et peut l'attaquer en dépensant à nouveau des PC sur une autre section d'**ordre Corps-à-corps** d'une des **tuiles d'Ordre** qui lui sont affectées.

Situations Légales de Corps-à-corps



✓ Nick Bolter attaque Jeff Deeler (voir **Schéma n°11**)



✓ Jessica attaque James Woo (voir **Schéma n°12**)



✓ Jack Saw attaque Nick Bolter (voir **Schéma n°13**)

excède la valeur Défensive (cf. **Schéma n°11**). Si le total est inférieur ou égal à la valeur Défensive, rien ne se passe.

Personnages Blessés

Dès qu'une **carte Personnage** qui est sur son côté **Sain** a sur elle un nombre de **Blessures** égal au nombre de **Points de Vie** indiqué sur ce côté de la carte (icône cœur – cf. **Schéma n°1**), retirez les compteurs de **Blessure** de la carte, puis retournez la carte face **Blessée**. On dit que le **Personnage** est maintenant **Blessé**.

Important : S'il reste des touches à appliquer, placer les compteurs de **Blessure** correspondant sur le côté **Blessé** de la carte.

Personnages Morts

Lorsqu'une **carte Personnage** qui est sur son côté **Blessé** a sur elle un nombre de **Blessures** égal ou supérieur au nombre de **Points de Vie** indiqué sur ce côté de la carte, le **Personnage** est **Mort**. Retirez la figurine du plateau et remplacez-la par le marqueur **Personnage** correspondant. Placez la figurine sur la **carte Personnage** pour indiquer que le **Personnage** est **Mort** et ne peut plus être activé. La **carte Personnage** reste devant son propriétaire.

Les **Personnages Morts** ne bloquent ni le **Mouvement**, ni la **Ligne de Vue** (cf. section **Ligne de Vue**). Une figurine



3 Nick obtient une **touche critique** sur son premier dé.

4 La **touche critique** est appliquée directement : Jeff Deeler reçoit un compteur **Blessure**.

2 Jeff Deeler est dans l'**arc bleu-foncé** de Nick Bolter, donc Nick lance 2 **dés de Combat**.

1 Nick Bolter dépense 1 PC sur la **tuile d'Ordre** qui lui est affectée. Il ne peut pas dépenser plus puisque la section **Corps-à-corps** de la **tuile d'Ordre** n'a qu'une valeur de "1".

5 Nick obtient deux **touches normales** sur son second dé (ignorez l'icône de munitions, non-utilisée en **Corps-à-corps**).

6 Jeff Deeler est attaqué par l'arrière, dans son **arc gris**, donc il n'a que +2 **touches automatiques** (pas de dé à lancer). Il les ajoute à sa **valeur d'Armure** de 3, lui donnant une **valeur Défensive** de 5.

7 Les deux **touches normales** n'excèdent pas la **valeur Défensive** de 5, donc rien d'autre ne se passe.

Schéma n°11 Nick Bolter Attaque Jeff Deeler

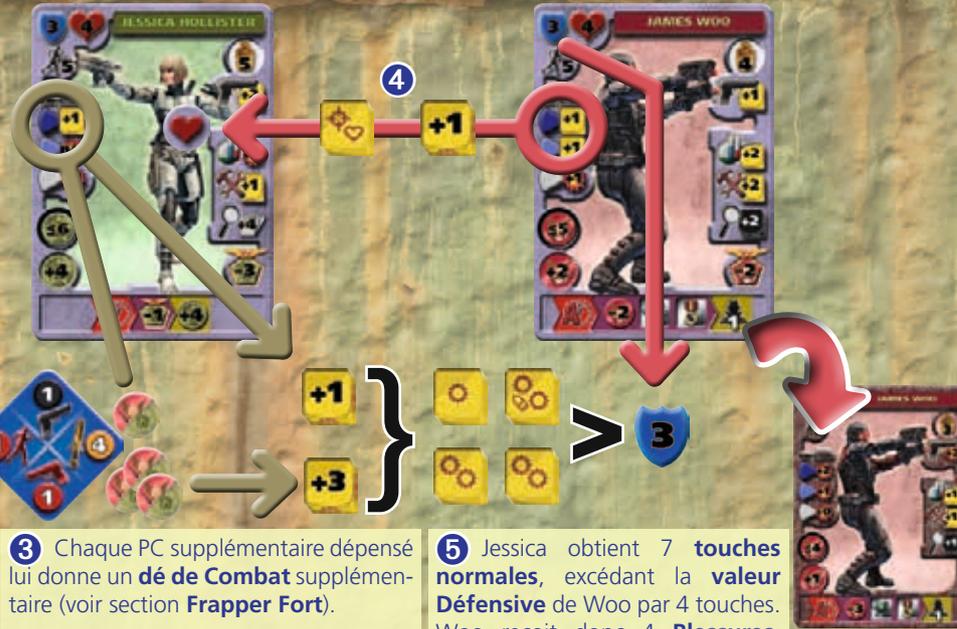


4 Woo défend avec 1 **dé de Combat** (puisque Jessica est dans son **arc bleu-foncé** également). Il obtient une **touche critique**, infligeant une **Blessure** à Jessica (*une touche critique est le seul moyen pour que le Défenseur puisse infliger des Blessures à son Attaquant*). **Note** : Le Défenseur n'a pas l'option de dépenser des PC supplémentaires pour **Frapper Fort**.

2 James Woo est dans son **arc bleu-foncé** donc elle obtient 1 **dé de Combat**.

1 Jessica dépense 4 PC sur la **tuile d'Ordre** qui lui est affectée :

- 1 PC pour effectuer un **ordre Corps-à-corps**
- 3 PC pour **Frapper Fort**



3 Chaque PC supplémentaire dépense lui donne un **dé de Combat** supplémentaire (voir section **Frapper Fort**).

5 Jessica obtient 7 **touches normales**, excédant la **valeur Défensive** de Woo par 4 touches. Woo reçoit donc 4 **Blessures**, épuisant ses **Points de Vie** sur son côté **Sain**. Il doit être retourné côté **Blessé**.

Schéma n°12

Jessica Attaque James Woo

Schéma n°13 - Jack Saw attaque Nick Bolter

2 Nick Bolter est dans l'**arc bleu-foncé** du zombie, donc Jack obtient 4 **dés de Combat**.

1 Jack Saw dépense 3 PC sur la **tuile d'Ordre** qui lui est affectée :

- 1 PC pour effectuer un **ordre Corps-à-corps**
- 2 PC pour **Frapper Fort**

3 Chaque PC supplémentaire dépense lui donne un **dé de Combat** supplémentaire (voir section **Frapper Fort**).

4 Nick défend avec 1 **dé de Combat** (puisque le zombie est dans l'**arc bleu-clair** de Nick) et obtient une **touche normale**, qui augmente sa **valeur Défensive**.

5 Jack obtient 2 **touches critiques** qui infligent immédiatement 2 **Blessures**, ainsi que 8 **touches normales**, excédant la **valeur Défensive** de Nick de 3 touches. Nick reçoit donc 3 autres **Blessures**, épuisant ses **Points de Vie** côté **Sain**. Il doit être retourné côté **Blessé**, où il reçoit la dernière **Blessure**.



peut pénétrer, traverser ou rester sur une case contenant un ou plusieurs marqueurs de **Personnages Morts**.

Lorsqu'un **Personnage** est **Mort**, s'il transportait une **carte Magnétique**, le **Personnage** ennemi qui l'a éliminé peut, s'il le désire, prendre gratuitement le marqueur **carte Magnétique** et le placer sur sa **carte Personnage**.



Mort en un Coup !

Un **Personnage** peut passer de l'état **Sain** à **Mort** en un seul coup, si le **Personnage** reçoit un nombre de **Blessures** supérieur ou égal au nombre total de **Points de Vie** sur les deux côtés de sa carte. **Exemple** : Nous sommes au début du scénario et Vasquez n'a reçu aucune **Blessure**. Sa **carte Personnage** indique trois **Points de Vie** sur son côté **Sain**, et trois **Points de Vie** sur son côté **Blessé**. Si Vasquez reçoit six **Blessures** lors d'un **Corps-à-corps**, elle est tuée directement !



Détruire les Éléments de Sol, Murs et Portes



Tout **Élément de Sol** situé sur une tuile de sol peut être détruit tant qu'il possède une icône de **valeur Défensive** comme indiqué ci-contre. Les portes et sections de mur peuvent également être détruites.

Exception : Une porte ouverte ne peut pas être détruite.

Le **joueur Actif** peut tenter de détruire un **Élément de Sol**, porte ou mur en exécutant un **ordre Corps-à-corps** contre lui ou elle. Si l'**Élément de Sol** occupe plusieurs cases (par exemple, délimitées par une ligne jaune pointillée), un combat réussi contre l'une de ces cases détruit tout l'**Élément de Sol**. Le combat est résolu de la même façon que contre un **Personnage** ennemi, avec les distinctions suivantes :

- ▶ L'**Élément de Sol**, porte ou mur est le **Défenseur**
- ▶ Il ne lance pas de dés. Il n'a pas de **Force de Combat**, de **valeur d'Armure**, ou de **Points de Vie**.
- ▶ Sa **valeur Défensive** est fixe :
 - ◆ **2** Pour les portes et les **Éléments de Sol**, la **valeur Défensive** est le nombre indiqué sur l'icône de touche
 - ◆ **10** Pour les murs simples ou doubles, la **valeur Défensive** est 10 (cf. **Schéma n°6** pour une explication des murs simples et doubles).
- ▶ **+** = **+** Quand l'**Attaquant** lance ses **dés de Combat**, chaque touche est comptabilisée normalement et chaque **touche critique** compte comme trois **touches normales**. Ajoutez les **touches automatiques**, le cas échéant.
- ▶ Si le nombre total de touches est **supérieur ou égal** à la **valeur Défensive**, l'**Élément de Sol**, porte ou mur est détruit. Disposez-en comme indiqué ci-dessous. Si le nombre de touches est inférieur à la **valeur Défensive**, rien ne se passe. **Exemple** : cf. **Schéma n°14**.





- ✓ Vasquez peut détruire la porte devant laquelle elle se trouve pour 1 PC sur un **ordre Corps-à-corps**, sans avoir besoin de lancer de dé, puisque son **arc bleu-foncé** de **Corps-à-corps** lui donne +2 **touches automatiques**, égale à la **valeur Défensive** de la **porte en Bois**. La porte est donc automatiquement détruite.
- ✓ Vasquez peut attaquer les écrans de surveillance vidéo à sa droite. Leur **valeur Défensive** est de 3. Cet **Élément de Sol** est dans son **arc bleu-clair**, donc elle n'a que +1 **touche automatique**. Il lui faut 3 touches pour le détruire. Il lui faudra donc utiliser une section d'**ordre Corps-à-corps** d'une valeur de 2 à 4, et dépenser entre 1 et 3 PC supplémentaires pour **Frapper Fort**, obtenir des **dés de Combat** supplémentaires pour augmenter ses chances de les détruire. La surveillance vidéo ne bloque ni le **Mouvement**, ni la **Ligne de Vue** (cf. section Ligne de Vue), donc le seul intérêt de la détruire serait d'éliminer sa Capacité Spéciale (cf. section **Système de Phrases Iconographiques**, introduit plus tard dans les règles).

Schéma n°14

- ✓ Zombie 1 peut attaquer la porte avec 3 **dés de Combat** pour 1 PC dépensé, et avec 5 dés pour 3 PC dépensés (son **PC maximum par tour** est de 3). S'il obtient au moins 5 touches, la porte est détruite. Retirez simplement la marqueur de porte puisqu'il n'y a pas de mur en-dessous.
- ✓ Zombie 1 peut attaquer la caisse derrière lui, mais comme elle est dans son **arc gris**, il n'a que +1 **touche automatique**; Il devra donc dépenser au moins 1 ou 2 PC supplémentaires s'il veut détruire la caisse sans se déplacer.
- ✓ Zombie 1 peut essayer de détruire le mur à sa droite. Pour 1 PC, il lance 3 **dés de Combat**. Mais même s'il obtient 3 **touches critiques**, l'équivalent de 9 touches, ce n'est pas suffisant pour détruire le mur. S'il veut avoir une petite chance de détruire le mur, Zombie 1 devra dépenser 3 PC pour lancer 5 **dés de Combat**.
- ✓ Jack Saw ne peut pas attaquer la caisse dans le coin en haut à gauche de la salle parce qu'il ne lui est pas **adjacent**. Il ne peut pas attaquer la **porte Coulissante** devant lui, parce qu'il est une case trop éloigné.
- ✓ Jack Saw peut uniquement attaquer la même caisse que Zombie 1, sauf qu'il pourrait lancer 4 **dés de Combat** en dépensant seulement 1 PC.
- ✓ Jessica peut attaquer la **porte Coulissante** ou les caisses de l'entrepôt. Dans les deux cas, l'Élément de Sol à détruire est dans son **arc bleu-foncé**. Jessica lance 1 **dé de Combat**. Chaque PC supplémentaire dépensé lui donne un **dé de Combat** supplémentaire (cf. section Frapper Fort).
- ✓ Si Jessica attaque les caisses en dépensant 3 PC, elle peut lancer 3 dés. Ses chances de détruire les caisses augmentent. Si elle obtient 5 touches ou plus, les 7 cases couvertes par les caisses sont détruites, puisqu'il suffit de détruire l'une des cases d'un Élément de Sol occupant plusieurs cases pour détruire l'Élément de Sol tout entier. Placez un marqueur d'**Élément de Sol Détruit** sur l'une de ces cases, indiquant que les 7 cases ne bloquent plus ni le **Mouvement**, ni la **Ligne de Vue** (cf. section Ligne de Vue).

Important: Lors d'une attaque contre un **Personnage**, le nombre de touches doit **excéder** sa **valeur Défensive**, mais dans le cas d'un **Élément de Sol**, porte ou mur, l'égalité suffit.

Éléments de Sol Détruits

Certains **Éléments de Sol** bloquent les déplacements (ils sont entourés d'une ligne jaune pointillée), d'autres bloquent la **Ligne de Vue** (cf. section **Ligne de Vue**), d'autres encore font les deux.



Lorsqu'un **Élément de Sol** est détruit, placez un marqueur **Élément de Sol Détruit** sur une case de l'élément détruit pour indiquer que cet **Élément de Sol** n'existe plus.

Un **Élément de Sol** peut couvrir une case, un mur (la salle de Surveillance Vidéo par exemple), ou plusieurs cases (l'Entrepôt par exemple). Quand un **Élément de Sol** est détruit, chacune des cases qu'il couvrait est considérée comme étant détruite, et ses propriétés ou capacités particulières sont annulées. Les cases de cet **Élément de Sol** détruit sont maintenant considérées comme du sol normal, ne bloquant ni les déplacements, ni les Lignes de Vues (LdV).

Portes Détruites



Quand une porte est détruite, retirez-la du jeu, laissant un espace vide entre les deux cases qu'elle séparait. Si la porte couvrait un mur simple (cf. **Schéma n°6**), remplacez-la par un marqueur **Porte Brisée** (se trouve au dos des marqueurs de portes Coulissantes).

Murs Détruits



Quand une section de mur est détruite, placez un petit marqueur **Mur Brisé** sur cette section, que le mur soit simple ou double (cf. **Schéma n°6** pour une explication des murs simples et doubles).



Les grands marqueurs **Mur Brisé** sont réservés au Mammouth MK II (cf. section **Grandes Figurines**). Les autres **Personnages** ne peuvent pas les utiliser. Toutefois, si deux petits marqueurs **Mur Brisé** se trouvent **adjacents** et en ligne droite, le joueur qui a détruit la dernière section de mur peut décider de les remplacer par un seul grand marqueur **Mur Brisé**.

Vous pouvez maintenant jouer le Scénario n°1 - La Belle et la Bête!

Pour jouer le Scénario n°2, lisez :

- ▶ **LIGNE DE VUE**
- ▶ **DUEL**



LIGNE DE VUE (LdV)

Plusieurs règles de *Earth Reborn* utilisent le concept de **Ligne de Vue** décrit ci-dessous.

On considère qu'une figurine a une **Ligne de Vue (LdV)** vers une case si **chacune** des deux conditions suivantes est remplie :

▶ La case ciblée doit se trouver dans l'**Arc de Vue (AdV)** de la figurine. Sur la base de la figurine, les arcs rouge et orange du cercle extérieur définissent l'**AdV** du Personnage, et l'arc blanc définit ce qui se trouve en dehors de son **AdV**. **Exemple** : Sur le **Schéma n°15**, les cases orange sont dans l'**AdV** du **Personnage**, mais pas les cases blanches.

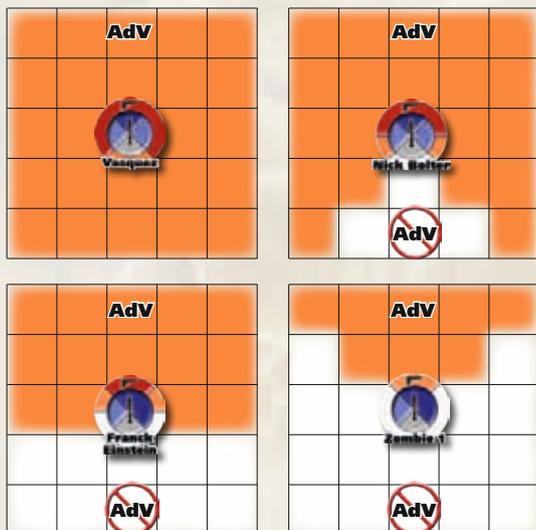


Schéma n°15



Rien ne doit bloquer la **LdV** entre la figurine et la case ciblée. Imaginez une **LdV** comme une ligne droite partant du centre de la case de la figurine et se terminant au centre de la case ciblée. La **LdV** est **bloquée** si la ligne traverse une porte fermée, un mur ou une case occupée par une figurine (amie ou ennemie). Également, certains **Éléments de Sol** bloquent la **LdV** (ils sont identifiés par l'icône **LdV** bloquée ci-contre). Une **LdV** ne peut pas traverser une case d'**Élément de Sol** qui a cette icône. En revanche, une **LdV** peut atteindre une figurine se trouvant sur une telle case.

Exemple : Une **LdV** ne peut pas traverser un arbre, mais elle peut atteindre un **Personnage** se trouvant sur une case d'arbre.

Les **Personnages Morts** ne bloquent pas la **LdV**.

Schéma n°16

figurine a une **LdV** vers cible



figurine n'a pas de **LdV** vers cible



LdV dans les deux sens



LdV dans aucun sens



Exemple : Sur le **Schéma n°16** :

- ▶ Jessica et Zombie 1 ne peuvent pas se voir mutuellement car la **LdV** en diagonale passe entre deux cases qui bloquent la **LdV**, contenant une caisse d'un côté et James Woo de l'autre.
- ▶ Vasquez voit Zombie 2 (les coins de mur ne bloquent pas la **LdV**)
- ▶ James Woo ne voit pas Jeff Deeler, car la **LdV** en diagonale passe entre deux cases occupées par des figurines
- ▶ James Woo voit Zombie 1, mais Zombie 1 ne voit pas James Woo car Woo n'est dans l'**AdV** de Zombie 1 (arc blanc)

LdV Diagonale

Si une **LdV** diagonale passe exactement entre deux cases, la **LdV** est bloquée si les deux cases sont bloquantes. Si au moins l'une des cases n'est pas bloquante, alors la **LdV** n'est pas bloquée.



Aide : Dans la plupart des situations, la **LdV** est claire et ne prête pas à ambiguïté. S'il y a un doute, vous pouvez utiliser les marqueurs de Contrôle de **LdV** pour vérifier si la **LdV** est bloquée ou non. Retirez temporairement la figurine à l'origine de la **LdV** et, le cas échéant, la figurine sur la case ciblée, et placez un marqueur de Contrôle de **LdV** sur chacune des deux cases. Avec une règle, une ficelle, le bord de ce livret ou tout autre objet avec un bord droit, connectez par une ligne droite les points rouges au centre de chacun des deux marqueurs. Si la ligne croise un mur, une porte fermée, une case occupée par une autre figurine ou un **Élément de Sol** bloquant la **LdV**, alors la **LdV** est bloquée.



Les joueurs peuvent se battre en **Duel** pour essayer de se prendre l'**Initiative** ou pour **Intercepter** les actions de l'autre joueur. Les deux types de **Duel** sont résolus de la même façon :

Résoudre un Duel

Les joueurs engagés dans le **Duel** choisissent chacun un certain nombre de compteurs PC de derrière leur écran et les prennent dans une main. Ils tendent leur poing fermé au-dessus de la table et révèlent simultanément les compteurs PC qu'ils ont misés. Le joueur avec la plus haute mise emporte le **Duel**. En cas d'égalité, rien ne se passe. Les PC misés par les deux joueurs retournent à la **Banque**. Le joueur qui a demandé le **Duel** doit obligatoirement miser au minimum 1 PC.

I Duel d'Initiative

A la fin de la **phase d'Initiative**, le joueur qui n'a pas l'**Initiative** peut demander un **Duel**. L'autre joueur ne peut pas refuser le **Duel**. Le gagnant du **Duel** obtient le marqueur d'**Initiative** et jouera en premier dans la **phase d'Activation** suivante. En cas d'égalité, le joueur qui a le marqueur d'**Initiative** le conserve.

Note : le gagnant du **Duel** conserve le marqueur d'**Initiative** jusqu'à la prochaine **phase d'Initiative**, lors de laquelle le scénario décidera à nouveau qui recevra l'**Initiative** (cf. section Déterminer l'Initiative).

Exemple : Le Scénario n°2 spécifie que c'est le joueur NORAD qui reçoit le marqueur d'**Initiative** à chaque **phase d'Initiative**. A la fin de chaque **phase d'Initiative**, le joueur Salémite peut demander un **Duel** pour obtenir le marqueur d'**Initiative**.

A Duel d'Interception

Durant la **phase d'Activation**, le **joueur non-Actif** peut demander un **Duel** si un **Personnage** sous son contrôle (l'**Intercepteur**) remplit l'une des conditions suivantes :

▶ un **Personnage** ennemi est en train d'être activé dans sa LdV

Le **joueur non-Actif** peut demander un **Duel** dès que le **joueur Actif** déclare quel **Personnage** il active. Le **Duel** peut avoir lieu avant même que le **joueur Actif** puisse lui affecter une **tuile d'Ordre**.

▶ Un **Personnage** ennemi activé pénètre dans sa LdV

Le **joueur non-Actif** peut demander un **Duel** quand le **Personnage** activé entre dans la LdV de sa figurine **pour la première fois** ce **round d'Activation**.

Exemple : quand le **Personnage** activé entre dans la première case de LdV de

l'**Intercepteur**; quand une porte est ouverte ou un mur est brisé ouvrant une LdV à l'**Intercepteur**.

Si le **joueur non-Actif** ne demande pas de **Duel** à ce moment précis, il ne peut pas demander de **Duel** plus tard dans le round lorsque le **Personnage** activé continue à se déplacer ou exécuter des ordres dans cette LdV.

▶ Un **Personnage** ennemi activé entre dans une case qui lui est adjacente et qui se trouve dans sa LdV.

Le **joueur non-Actif** peut demander un **Duel** quand le **Personnage** activé entre dans une case qui lui est adjacente **pour la première fois** ce round. Si le **joueur non-Actif** ne demande pas de **Duel** à ce moment précis, il ne peut pas demander un **Duel** plus tard dans le round lorsque le **Personnage** activé continue à se déplacer vers d'autres cases adjacentes.

Contraintes sur l'Interception

✓ Il n'est pas nécessaire d'engager la carte de l'**Intercepteur** lorsqu'il **Intercepte**. Le fait qu'il ait été précédemment activé ou pas n'a aucune incidence sur sa capacité à **Intercepter**.

✓ Le **joueur non-Actif** peut demander un **Duel** plusieurs fois par **round d'Activation**, du moment que chaque **Duel** est déclenché à un moment différent du round par l'une des conditions ci-dessus. Le **Duel** peut-être déclenché par le même **Personnage** ou par un autre **Personnage**. Qu'un **Duel** réussisse ou échoue n'a pas d'incidence sur des **Duels** ultérieurs.

✗ Il est interdit de demander un **Duel** si l'**Intercepteur** a déjà dépensé son nombre de **PC maximum** par tour (puisque s'il gagnait le **Duel**, il ne pourrait de toute façon exécuter aucun ordre).

✗ Il est interdit de demander un **Duel** quand le **Personnage** activé traverse une case occupée par un autre **Personnage**. En revanche, on peut demander le **Duel** quand le **Personnage** quitte cette case, tant qu'il est toujours dans la LdV de l'**Intercepteur**.

✗ Il est interdit de demander un **Duel** pendant qu'un autre **Intercepteur** est en train d'exécuter des ordres. Il ne peut y avoir qu'une **Interception** en cours à la fois.

▶ Seulement un **Personnage** à la fois peut **Intercepter**. Si deux **Personnages** ou plus remplissent simultanément les conditions nécessaires pour demander un **Duel**, le **joueur non-Actif** doit spécifier le **Personnage** qui **Intercepte** AVANT que le **Duel** commence.

Résoudre un Duel d'Interception

▶ Si le **joueur Actif** emporte le **Duel** ou en cas d'égalité, rien ne se passe et le **joueur Actif** continue à jouer.

▶ Si le **joueur non-Actif** emporte le **Duel**, le **Personnage** activé se met en **Pause**, et le **Personnage** Intercepteur peut réaliser l'une des actions suivantes ou les deux :

◆ Affectez une **tuile d'Ordre** au **Personnage** Intercepteur

Note : Une seule **tuile d'Ordre** peut être affectée par **Personnage** par **round d'Activation**. En cas d'**Interception**, le **joueur non-Actif** se trouve dans le contexte du **round d'Activation** du **joueur Actif**. Si le même **Personnage** Intercepteur remporte deux **Duels** dans un round, il ne pourra recevoir une **tuile d'Ordre** que lors de l'une des deux **Interceptions**.

◆ Exécuter jusqu'à deux ordres de couleur **Rouge** ou **Dorée** parmi les **tuiles d'Ordre** affectées au **Personnage** Intercepteur. Ces ordres sont appelés des **Ordres d'Interception**.



Couleurs d'Ordre

Vous comprenez maintenant l'importance des couleurs d'icône sur les **tuiles d'Ordre**. Les **Ordres Noirs** ne peuvent être utilisés que par des **Personnages** activés, tandis que les **Ordres Rouges** et **Dorés** peuvent être utilisés aussi bien par des **Personnages** activés que par des **Personnages** Intercepteurs. La différence entre **Rouge** et **Doré** sera expliquée plus tard dans ces règles.

Note : Le **joueur** peut décider de n'exécuter aucun ordre, soit parce qu'il s'est trompé, soit parce que son **Duel** était un bluff.

Quand le **Personnage** Intercepteur a exécuté ses ordres, le **Personnage** activé sort de son état de **Pause** et continue à jouer.

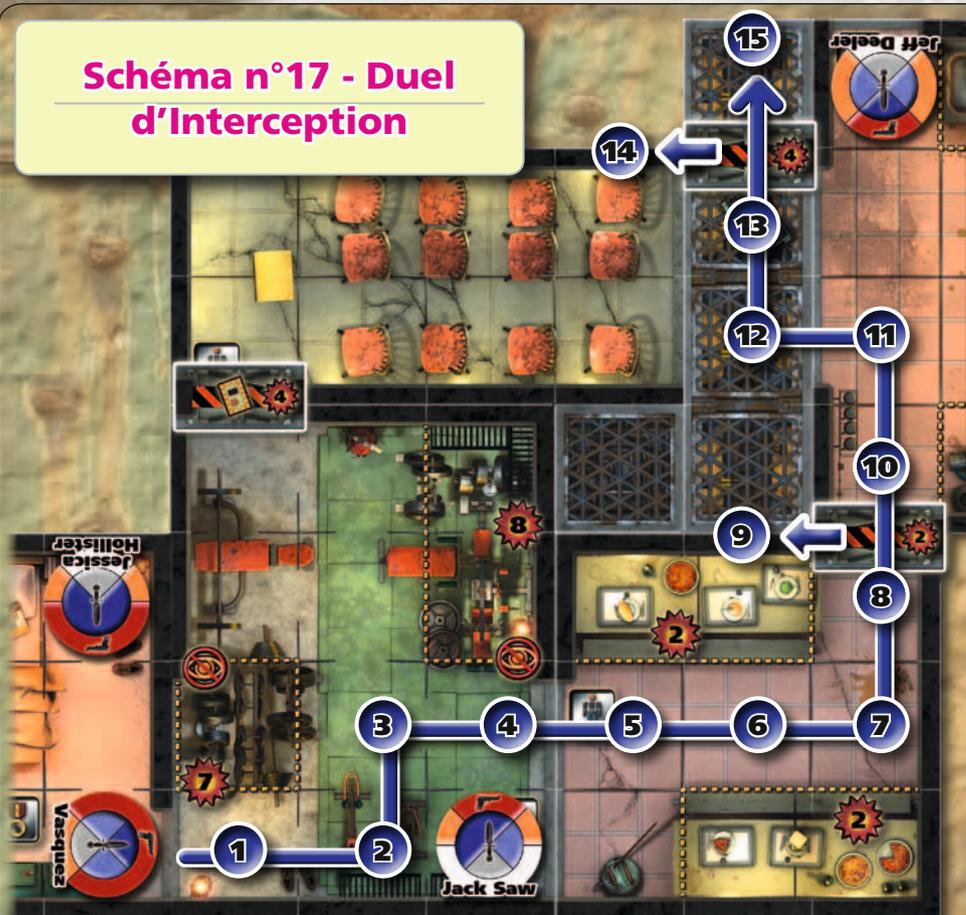
Pause

Quand le **joueur non-Actif** demande un **Duel**, le **joueur Actif** peut choisir l'orientation du **Personnage** activé, avant la résolution du **Duel**. Si le **joueur Actif** perd le **Duel**, le **Personnage** activé doit conserver son orientation tant qu'il est dans l'état de **Pause**. En **Pause**, un **Personnage** ne peut rien faire sauf se défendre s'il est attaqué.

Quand le **Personnage** activé entre en **Pause**, les joueurs doivent prendre note du nombre de **points de Mouvement** et de **PC inutilisés** qu'il lui reste. Lorsque le **Personnage** activé sort de **Pause**, le **joueur Actif** continue à exécuter ses ordres à partir du moment où il avait été **Intercepté**. Il peut utiliser ses **points de Mouvement** restants (s'il en a) et peut continuer à dépenser des **PC** sur son **Personnage** activé.

Note : Si le **Personnage** activé devient **Blessé** durant sa **Pause**, lorsqu'il sort de **Pause**, le **joueur Actif** doit prendre en ligne de compte la nouvelle **valeur de Mouvement** du côté **Blessé** de la carte, ainsi que le nouveau nombre de **PC maximum** par tour. On peut mener à bout l'exécution de l'ordre en cours avec les anciennes **valeurs de Mouvement** et **PC maximum** par tour, mais tout nouvel ordre doit prendre en ligne de compte les nouvelles valeurs.

Schéma n°17 - Duel d'Interception



Le joueur NORAD est le **joueur Actif**. Il annonce qu'il active Vasquez et engage donc sa **carte Personnage**.

A cet instant, le joueur Salémite réalise que Jessica et Jack Saw ont tous les deux une **LdV** vers Vasquez. Donc il demande un **Duel** au nom de Jessica. Le joueur Salémite perd le **Duel**,

le joueur NORAD continue alors l'**Activation** de Vasquez. Il lui affecte une nouvelle **tuile d'Ordre** et la déplace en suivant la ligne bleue sur le schéma. Examinons, pour chaque case de son **Mouvement**, quels sont les moments où le joueur Salémite peut demander une **Interception** à nouveau :

- 1 Vasquez sort de la **LdV** de Jessica et se déplace dans la **LdV** de Jack Saw, mais elle n'entre pas dans sa **LdV** pour la première fois puisqu'elle s'y trouvait déjà quand elle a été **activée**. Donc Jack Saw n'a pas le droit de demander une **Interception**.
- 2 Vasquez pénètre dans une case **adjacente** à Jack Saw pour la première fois durant ce **round d'Activation**, donc le joueur Salémite demande un **Duel**. Il remporte le **Duel** et affecte une nouvelle **tuile d'Ordre** à Jack Saw contenant un **ordre Corps-à-corps Rouge** avec une valeur de 2 PC. Il dépense 2 PC sur cette section d'ordre et engage un **Corps-à-corps**, lançant ainsi 5 **dés de Combat**. Vasquez reçoit 4 **Blessures** et devient **Blessée**. Passant de l'état « **Sain** » à l'état « **Blessé** » Vasquez perd 2 **points de Mouvement** sur sa **carte Personnage**. Elle peut terminer son **ordre Mouvement** en cours avec son ancienne **valeur de Mouvement**, mais tout nouvel ordre devra prendre en ligne de compte sa nouvelle **valeur de Mouvement** côté « **Blessé** ». Malheureusement, Jack Saw ne dispose pas d'un second **Ordre Rouge** ou **Doré** sur la **tuile d'Ordre** qui vient de lui être affectée. Sinon, il aurait pu par exemple se déplacer jusqu'à la case #6 et bloquer le chemin à Vasquez.
- 3 Vasquez est hors de portée (elle n'est plus sur une case **adjacente**).
- 4 Jack Saw ne peut pas demander de nouveau **Duel** puisque ce n'est pas la première fois que Vasquez entre dans une case **adjacente** ce round.
- 5 6 7 Bien que Vasquez se déplace dans la **LdV** de Jack Saw, il ne peut plus demander de **Duel** puisque ce n'est pas la première fois qu'elle apparaît dans sa **LdV**.
- 8 9 La porte est fermée, donc Jeff Deeler ne peut pas voir Vasquez et donc il ne peut pas demander de **Duel**. Mais Vasquez utilise son 9ème **point de Mouvement** pour ouvrir la porte. Elle entre donc désormais dans la **LdV** de Jeff Deeler pour la première fois ce round. Le joueur Salémite demande donc un **Duel** qu'il perd. S'il avait gagné ce **Duel**, il aurait pu déplacer Jeff Deeler avec un **Ordre Rouge** ou **Doré** pour venir bloquer le **Mouvement** de Vasquez.
- 10 - 15 Vasquez continue ses **Mouvements** mais n'entre jamais dans une case **adjacente** à Jeff Deeler, le joueur Salémite n'a donc jamais l'opportunité de demander un autre **Duel**.

Vous pouvez maintenant jouer le Scénario n°2 - La Chapelle de la Dernière Chance!

Pour jouer le Scénario n°3, lisez :

- ▶ **ÉQUIPEMENT**
- ▶ **TIR**



REAR

ÉQUIPEMENT

Exemple : Dans le Scénario n°3, Nick Bolter transporte une Mitrailleuse Lourde (poids=4). Étant donné que Nick Bolter a une **capacité de Transport** de 6, il peut encore prendre et transporter d'autres **Équipements** qui ont une valeur de poids cumulée de 2 ou moins. S'il veut transporter une pièce d'**Équipement** plus lourde, il devra abandonner la Mitrailleuse Lourde.

Armes à Feu

Scénario 5

Indice de Fouille

S.A.G.S.

Coût en Points de Mission (PM)

Types de salle où on peut le trouver

Poids

Équipements Spéciaux

Scénario 4

Capacité Spéciale de l'Équipement

Armes de Corps-à-corps

Scénario 3

Tableau de Corps-à-corps

Scénario 7

Capacité Spéciale du Bazooka

Nom
Munitions
Valeur de Tir
Tableau de Dommages de Tir



Scénario 3

Armes Explosives

Schéma n°18

Scénario 3

Arme Explosive
Zone d'effet explosive



Les **Personnages** peuvent transporter de l'**Équipement**. Quand un **Personnage** transporte de l'**Équipement**, placez la **carte Équipement** correspondante sur la table, face visible, sous la carte du **Personnage** qui le transporte, en laissant un espace entre la **carte Personnage** et la **carte Équipement** pour déposer les **tuiles d'Ordre** (cf. **Schémas n°20, 22, 23**). Il existe quatre catégories d'**Équipement** (cf. **Schéma n°18**).

Comment Obtenir de l'Équipement ?

Les scénarios spécifient l'**Équipement** transporté par chaque **Personnage** au début du jeu. Pendant le jeu, les **Personnages** peuvent échanger leur **Équipement** avec des **Personnages** alliés, ou récupérer l'**Équipement** des **Personnages Morts**, ou fouiller les pièces pour trouver de l'**Équipement** (cf. section **Fouille**).

Marqueurs d'Équipement

Certains **Équipements** sont représentés par des marqueurs plutôt que par des cartes (exemple : le marqueur carte **Magnétique**). Les marqueurs d'**Équipement** n'ont aucun poids et sont simplement placés sur la carte du **Personnage** qui les transporte. Les marqueurs d'**Équipement** suivent toutes les règles applicables aux **cartes Équipement**. Un **Personnage** qui a une **capacité de Transport** de zéro (comme par exemple un **Zombie**) peut seulement transporter des **cartes Équipement** ayant un poids de zéro ou des marqueurs d'**Équipement**.

Abandonner de l'Équipement

Si, à un moment donné, un **Personnage** dépasse sa **capacité de Transport**, il doit immédiatement abandonner suffisamment d'**Équipement** pour ne plus dépasser cette limite. L'abandon est immédiat, ne coûte rien, et peut être effectué pendant un ordre. Pour abandonner un **Équipement**, retirez du jeu la **carte Équipement** correspondante, excepté dans les scénarios qui utilisent la règle de **Fouille** (cf. section **Fouille**).

Capacité de Transport

Il n'y a pas de limite au nombre de **cartes Équipement** qu'un **Personnage** peut transporter pour autant que le poids total de l'**Équipement** transporté ne dépasse pas la **capacité de Transport** du **Personnage** (cf. **Schéma n°1**).

Lorsqu'un **Personnage** est **Blessé**, sa **capacité de Transport** peut changer. Le joueur qui le contrôle doit vérifier si cette limite est dépassée, et abandonner de l'**Équipement** si nécessaire.

Les marqueurs d'**Équipement** ne peuvent pas être abandonnés (leur poids est de zéro, de toute façon).

Note : Un **Personnage** ne peut pas abandonner de l'**Équipement** juste parce qu'il le souhaite (par exemple s'il sent que son **Personnage** va être tué et qu'il veut éviter de voir l'**Équipement** tomber entre des mains ennemies). L'abandon d'**Équipement** n'est possible qu'en cas de dépassement de la **capacité de Transport**.

Transférer de l'Équipement

Pendant un ordre **Mouvement**, lorsqu'un **Personnage** passe par une case occupée par un **Personnage** allié, le joueur qui contrôle les deux **Personnages** peut échanger leur **Équipement**. Ceci ne coûte pas de **point de Mouvement** ou de **PC**, on échange simplement les **cartes Équipement** qui se trouvent sous leurs cartes de **Personnages** respectives. Une fois l'échange effectué, chaque **Personnage** doit vérifier sa **capacité de Transport** et abandonner de l'**Équipement** si nécessaire.

Équipement de Personnages Morts

Lorsqu'un **Personnage** meurt, suivez les règles normales expliquées dans la section **Personnages Morts** (voir section **Règles de Base**), puis empilez ses **cartes Équipement** et placez sa **carte Personnage** sur la pile ainsi constituée.

Si un **Personnage** a été tué pendant un **Corps-à-corps**, le **Personnage** qui l'a tué peut prendre tout ou partie de son **Équipement** gratuitement. Pendant un ordre **Mouvement**, si un **Personnage** se déplace à travers ou s'arrête sur une case contenant un ou plusieurs marqueurs de **Personnage Mort**, il peut prendre tout ou partie de l'**Équipement** empilé sous la **carte Personnage** gratuitement. Dans tous les cas, le **Personnage** qui a pris le nouvel **Équipement** doit vérifier sa **capacité de Transport** et abandonner de l'**Équipement** si nécessaire.

Note : Les **Personnages Morts** n'ont pas de **capacité de Transport**, et donc aucune limite à vérifier (porter du poids supplémentaire est de loin le dernier de leurs soucis, à ce stade). Leur **Équipement** peut être volé. Mais ils ne peuvent pas recevoir de l'**Équipement**, via un transfert ou de toute autre façon.

Utiliser de l'Équipement

▶ **Armes de Corps-à-corps :** Pendant les ordres **Corps-à-corps**, les **Armes de Corps-à-corps** augmentent la **Force de Combat** du **Personnage** qui les transporte. Lorsque vous calculez la **Force de Combat**, regardez la couleur de l'arc de la table de combat sur la **carte Équipement** afin de déterminer le nombre de **dés de Combat** supplémentaires ou de **touches automatiques** accordées par l'arme. Ajoutez ces bonus à la **Force de Combat** du **Personnage**. Un **Personnage** peut transporter plusieurs **Armes de Corps-à-corps**, mais il ne peut en utiliser qu'une seule à la fois pendant le même ordre **Corps-à-corps**.

▶ **Armes à feu et armes explosives** (cf. section **Tir**)

▶ **Objets spéciaux** (cf. section **Interaction**)



TIR

Seuls les **Personnages** qui transportent des **Armes à Feu** peuvent tirer. Certaines **cartes Équipement** sont des **Armes à Feu**, et certains **Personnages** comme Cherokee Bill et le Mammouth MK II ont des **Armes à Feu** intégrées à leurs **cartes Personnage** (cf. [glossaire Personnages](#)).

Un **Personnage** qui transporte plusieurs **Armes à Feu** ne peut en utiliser qu'une seule pour un même **ordre Tir**.

Pour effectuer un **ordre Tir** avec un **Personnage activé** ou **Intercepteur**, suivez les étapes ci-après :

- ▶ Dépensez de 1 à 4 PC sur un **ordre Tir** d'une tuile assignée au **Personnage**.
- ▶ Ce **Personnage** est appelé le **Tireur**.
- ▶ Le joueur qui le contrôle choisit une **cible** : une figurine ennemie, une porte, un mur ou un **Élément de Sol**.
- ▶ Vérifiez que le **Tireur** a une **Ligne de Vue** sur sa **cible**. S'il n'en a pas, l'**ordre Tir** échoue (mais les PC sont malgré tout dépensés).
- ▶ Déterminez la **distance** à la **cible**.
- ▶ Lancez les dés pour cibler.
- ▶ Lancez les dés de **dommage**.

Déterminer la Distance à la Cible

Pour déterminer la **distance** à la **cible**, comptez le nombre de cases qui séparent le **Tireur** de sa **cible**, sans passer par les diagonales. La case du **Tireur** ne compte pas, mais celle de la **cible** compte. Il est possible de tirer si le **Tireur** est **adjacent** à la **cible** (dans ce cas, la **distance** est de 1).



Schéma n°19

Le **Tireur** peut également tirer sur une porte ou un mur en étant **adjacent** à celui-ci. Dans ce cas, la **distance** est de zéro et le **ciblage** est automatiquement réussi (cf. [Schéma n°20](#)).

Rappel : Une porte ou un mur est dit **adjacent** à une case quand il touche un des côtés de celle-ci.

Exemple : Dans le [Schéma n°19](#), Jack Saw peut tirer sur James Woo à une **distance** de 3. Nick Bolter peut tirer sur Jack Saw à une **distance** de 4. Vasquez peut tirer sur Jack Saw à une **distance** de 7. Ces trois situations de **Tir** seront détaillées plus avant dans les [Schémas n°20, 22, 23](#).

Lancer les Dés pour Cibler

Pour déterminer les chances de toucher la **cible** :

- ▶ Regardez la **valeur de Tir** du **Tireur** (cf. [Schéma n°1](#)).
- ▶ Ajoutez la **valeur de Tir** de l'arme utilisée, le cas échéant (cf. [Schéma n°18](#)).
- ▶ Ajoutez les autres bonus de **Tir** (venant d'une **Lentille de Visée**, par exemple)

Exemples d'icônes de Tir

- ▶  Lancez 1 dé supplémentaire pour cibler.
- ▶  Ajoutez 2 points de distance automatiques au résultat du **ciblage**.

Ciblage Amélioré

Vous pouvez utiliser des PC supplémentaires pour améliorer le **ciblage**. Chaque PC supplémentaire accorde un dé jaune additionnel pour le **ciblage**. Le **Tireur** doit annoncer combien de PC il utilise pour améliorer le **ciblage** parmi les PC qu'il a dépensés sur l'**ordre Tir** avant de lancer les dés pour **cibler**.

Note: on ne peut pas dépenser plus de 4 PC sur une section d'**ordre Tir**.

Table de Résultat des Dés

				
tir parfait	distance +0	distance +1	distance +2	distance +2 & à court de munitions

Résoudre le Ciblage

Lancez tous les dés mentionnés ci-dessus et ajoutez les points de distance automatiques :

- ▶ Si le **Tireur** a au moins un tir parfait, le **ciblage** est réussi, quelle que soit la **distance**.

- ▶ Si le résultat du jet de **ciblage** égale ou dépasse la **distance** à la **cible**, le **ciblage** est réussi.

- ▶ Dans tous les autres cas, le **ciblage** échoue. Tous les PC utilisés sur l'**ordre Tir** sont néanmoins dépensés.

= Être à Court de Munitions

Cet icône n'est utile que pour les **ordres Tir** et seulement pendant le jet de **ciblage**. Si le **Tireur** obtient au moins une icône "à court de munitions", son **Arme à Feu** n'a plus de munition et devra être **rechargée** avant que d'autres tirs puissent être effectués. Cette icône n'a cependant aucun impact sur le **Tir** au cours duquel elle est obtenue.

 Seules les **Armes à Feu** qui ont une icône "à court de munitions" sur leur **carte Équipement** (cf. [carte de Bolter Léger, Schéma n°18](#)) sont susceptibles d'être à court de munitions. Quand cela se produit, faites pivoter la **carte Équipement** de 90° sur la droite comme quand vous activez un **Personnage**. Quand une **Arme à Feu** est engagée, cela signifie qu'elle est à **court de munitions** et ne peut donc plus être utilisée. Elle n'est pas désengagée lors de la **phase Finale**. Seul un **rechargement** la désengagera.

Le **Tireur** peut décider de lancer moins de dés que ceux auxquels il a droit, principalement pour éviter de tomber à **court de munitions**. S'il le fait, il doit annoncer le nombre de dés qu'il va utiliser pour **cibler** avant de les lancer.

Recharger une Arme à Feu

Seules les **Armes à Feu** qui ont cette icône peuvent être **rechargées**. Le **rechargement** peut seulement avoir lieu pendant l'**Activation** du **Personnage** qui porte l'arme, et non pendant une **Interception**. Pour **recharger**, dépensez simplement un PC et placez-le directement sur la **carte du Personnage activé**, puis désengagez la **carte Équipement**. Ce PC compte dans le nombre de PC maximum par tour que ce **Personnage** peut dépenser. Les **tuiles d'Ordre** ne sont pas utilisées pour **recharger**. Il est possible de **recharger** une arme et d'effectuer d'autres ordres durant le même **round d'Activation**.

2 Armes à Munitions Fixes

Quand on utilise une **Arme à Feu** avec ce type d'icône de munition (cf. [Bazooka sur le Schéma n°18](#)), le nombre indiqué représente le nombre de munitions. Placez un compteur **Blessure** sur la **carte Équipement** chaque fois qu'elle est utilisée (que le **ciblage** soit réussi ou pas). Ces compteurs représentent le nombre de munitions qui ont été utilisées avec cette arme. Les armes à munitions fixes ne peuvent pas être **rechargées**. Quand le nombre de compteurs **Blessure** sur la **carte Équipement** atteint le nombre de munitions de celle-ci, retirez la **carte Équipement** du jeu (les compteurs **Blessure** retournent à la **Banque**). Si le scénario utilise la règle de **Fouille**, la **carte Équipement** va dans le fond de la pioche, l'**Équipement** défaussé face vers le haut.

Transférer une Arme à Court de Munitions

Si une **Arme à Feu** à court de munitions est transférée d'un **Personnage** à un autre (**carte Équipement** engagée), elle reste engagée. S'il y a des compteurs **Blessure** sur la **carte**, ils restent dessus après le transfert.



Lancer les Dés de Dommages

Si le ciblage est réussi, le Tireur lance les dés de dommage :



Regardez le cercle extérieur du socle de la figurine du Tireur et vérifiez si la cible est dans l'arc de tir rouge ou orange. Si la cible est exactement entre deux arcs de Tir, le Tireur choisit quel arc il utilise.

Sur la carte Équipement, prenez l'icône de dommages correspondant à cet arc rouge ou orange.

Exemples d'Icônes de Dommages

Lancez deux dés de Combat pour les dommages.

Ajoutez +2 touches automatiques au résultat du dommage.

Mettre le Paquet !!!

Utilisez des PC supplémentaires pour augmenter les dommages. Chaque PC au-delà du premier ajoute un dé jaune additionnel aux dommages. Le Tireur doit annoncer avant de lancer les dés combien, parmi les PC dépensés sur l'ordre Tir, il utilise de PC pour augmenter les dommages.

Note: Les PC utilisés pour augmenter le ciblage ne peuvent pas être utilisés de nouveau pour augmenter les dommages. De nouveaux PC doivent être utilisés. De plus, on ne peut pas dépenser plus de 4 PC sur une section d'ordre Tir, cela comprend le PC de base, et les PC augmentant le ciblage et/ou les dommages.

Résoudre les Dommages

Le Tireur lance tous les dés de Combat mentionnés ci-dessus.

Table de Résultat des Dés



une touche critique zéro touche normale une touche normale deux touches normales (ignorez le symbole de munitions, utilisé seulement en ciblage)

Touche Critique

Pour chaque dé de Combat qui affiche une touche critique, le Tireur inflige automatiquement une Blessure à la cible. Prenez un compteur de Blessure dans la Banque et placez-le sur la carte Personnage correspondante.

Note : Les touches critiques s'appliquent toujours d'abord. Si elles infligent suffisamment de Blessures pour faire passer le Personnage de l'état Sain à l'état Blessé, le joueur doit retourner la carte Personnage du côté Blessé (cf. section Corps-à-corps : Personnes Blessés), ce

qui entraîne éventuellement une valeur d'Armure plus faible à prendre en compte pour comptabiliser les touches normales.



Touches Normales

Le Tireur compte toutes les touches normales qu'il a obtenues sur ses dés de Combat, plus les points de touches automatiques et compare le nombre total des touches avec la valeur d'Armure de la cible.

Si le total des touches excède la valeur d'Armure de la cible, celle-ci reçoit un compteur de Blessure pour chaque touche qui dépasse sa valeur d'Armure. S'ils sont inférieurs ou égaux à la valeur d'Armure de la cible, rien ne se passe.

Les règles relatives aux Blessures et à la Mort des Personnes sont les mêmes que celles décrites dans la section sur le combat au Corps-à-corps.

Important

Contrairement au Corps-à-corps, la cible d'un Tir ne lance pas de dés de Combat pour se défendre.

Schéma n°20 Jack Saw Tire sur James Woo

1 Jack Saw est le Tireur. Sur le Schéma n°19, le Tireur a une Ligne de Vue sur James Woo, Nick Bolter et Vasquez. James Woo est à une distance de 3 du Tireur, tandis que Nick Bolter est à une distance de 4, Vasquez est à une distance de 7. Le Tireur transporte un Bolter Léger. Additionnez la valeur de Tir du Tireur et celle du Bolter Léger pour obtenir +3 points de distance automatiques. Cela signifie que Jack Saw peut tirer sur James Woo et être certain de le toucher sans lancer de dés. Il déclare donc que James Woo est la cible.

2 Le joueur dépense 3 PC sur une section d'ordre Tir d'une tuile d'Ordre.

Le premier PC est utilisé pour initier l'ordre Tir en utilisant les valeurs de Tir de base du Personnage et de la carte Équipement.

Les deux PC additionnels peuvent être utilisés pour augmenter le ciblage ou les dommages. Dans cette situation, il n'est pas nécessaire d'améliorer le ciblage, donc le Tireur choisit d'utiliser les deux PC supplémentaires pour ajouter deux dés de dommages.

3 La cible est dans l'arc de tir rouge du Tireur, et la valeur de base du Bolter Léger pour l'arc de tir rouge est de +2 dés de Combat. Le Tireur lance donc un total de 4 dés de dommages.

4 Les résultats sont :
 Une touche critique qui s'applique immédiatement avec un compteur Blessure placé sur la carte de James Woo.
 5 touches normales. Vu que la valeur d'Armure de James Woo est de 3, James Woo reçoit deux compteurs Blessure supplémentaires.

Note : L'icône à court de munitions est ignorée durant les jets de dommages.

Tirer sur les Portes, les Murs et les Éléments de Sol

Le Tireur peut cibler n'importe quelle porte fermée, mur ou Élément de Sol destructible (cf. section Corps-à-corps : Destruction des Éléments de Sol). Toutes les étapes normales d'un ordre Tir s'appliquent. Lorsqu'on lance les dés de dommage :

La valeur Défensive de l'Élément de Sol est fixe :

2 Pour les portes et les Éléments de Sol, la valeur Défensive est indiquée dessus.

10 Pour les murs simples ou doubles, la valeur Défensive est 10 (cf. Schéma n°6 pour une explication sur les murs simples et doubles).

Quand un Tireur lance ses dés de Combat pour les dommages, chaque coup critique compte comme trois touches normales. Ajoutez les touches automatiques si nécessaire.



Si le total des touches atteint ou dépasse la valeur Défensive de l'Élément de Sol, celui-ci est détruit.



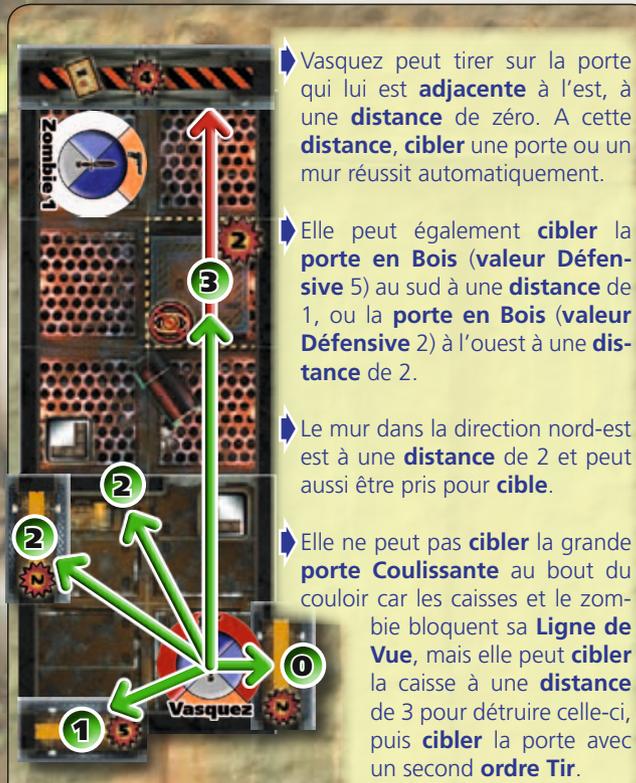


Schéma n°21
Cibler des Murs et des Portes

Schéma n°22
Nick Bolter Tire sur Jack Saw

2 Additionnez les **valeur de Tir** du **Tireur** et de la **Mitrailleuse Lourde** pour obtenir une valeur de base de +2 dés pour cibler. Les 3 PC supplémentaires peuvent être utilisés pour améliorer le **ciblage** ou les **dommages**. Nick Bolter veut être sûr de toucher sa **cible**. Il annonce donc qu'il utilise 2 PC supplémentaires pour le **ciblage** et le dernier PC pour améliorer les **dommages**. Il a donc 2 dés de plus pour cibler, et aura un dé de plus aux **dommages** s'il touche sa **cible**. Si le **ciblage** échoue, le dernier PC sera perdu et restera attaché à la **tuile d'Ordre**.



3 Le **Tireur** lance 4 dés pour le **ciblage** et obtient une **distance** de 4. C'est exactement le minimum dont Nick Bolter a besoin pour toucher sa **cible**. Malheureusement, il a également obtenu une icône "à court de munitions", et il engage donc sa **Mitrailleuse Lourde**. Il devra la **recharger** par la suite. Cela n'affecte cependant pas le **Tir** en cours, et Nick Bolter lance les dés de **dommage**.

1 Vasquez est le **Tireur**. D'après le plan du **Schéma n°19**, le **Tireur** a une **Ligne de Vue** sur Jack Saw. Elle le prend pour **cible**. La **distance** entre les deux **Personnages** est de 7. Le **Tireur** transporte un Fusil Sniper. Vasquez dépense 4 PC sur un **ordre Tir**. Le premier PC est utilisé pour initier l'**ordre Tir**. Ajoutez les **valeurs de Tir** de Vasquez et du Fusil Sniper pour obtenir une valeur de base de +5 dés pour cibler. Vasquez décide d'utiliser un PC supplémentaire pour augmenter ses chances de toucher, en espérant obtenir au moins un **tir parfait**, vu que sa **cible** est très loin.

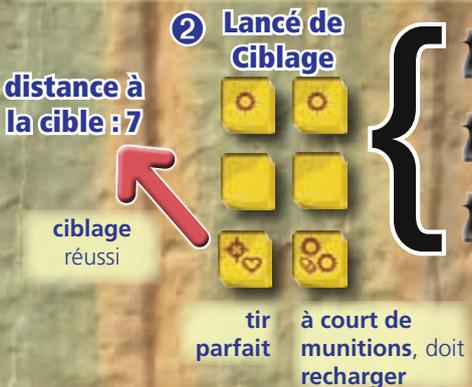
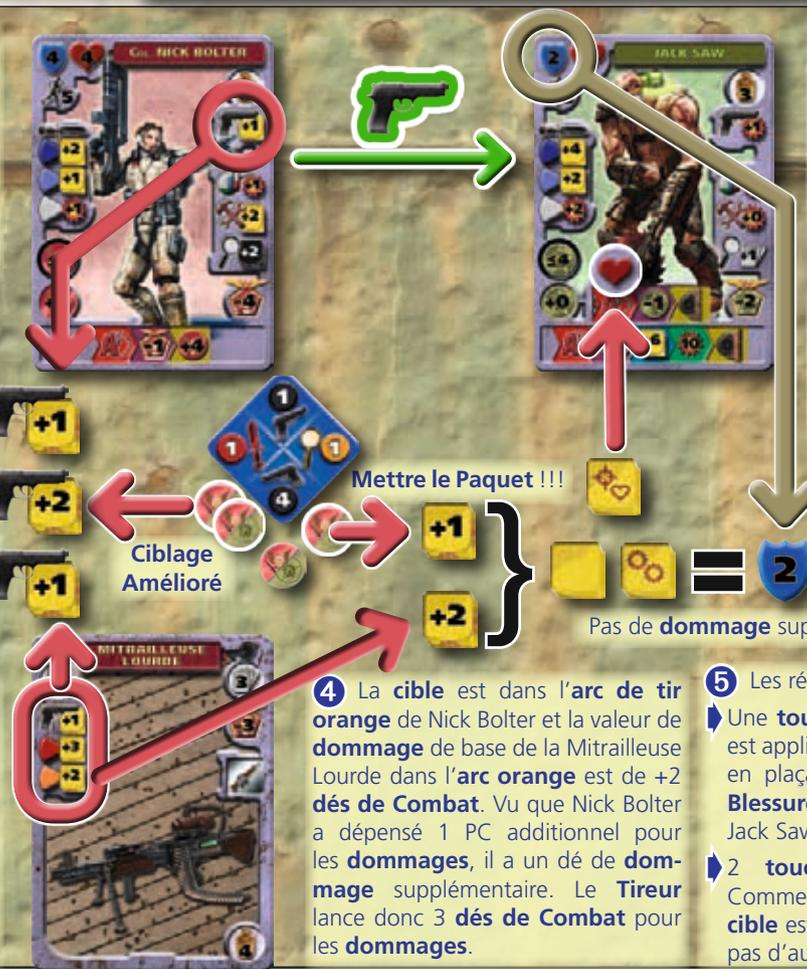


Schéma n°23 - Vasquez Tire sur Jack Saw



Avec Équipement et Tir, vous pouvez jouer le Scénario n°3 - Cible : Pr. John Kendall !

Pour jouer le Scénario n°4, lisez :

- ▶ **S.P.I.**
- ▶ **INTERACTION**



Armes Explosives

Certaines Armes à Feu et Équipements Spéciaux ont une icône explosive, et causent une **Explosion** lorsqu'elles sont utilisées. Lorsque vous exécutez un **ordre Tir** en utilisant une **Arme Explosive**, suivez les étapes standard jusqu'au moment de déterminer les **dommages**.

Lancer les Dés de Dommages avec une Arme Explosive



Les arcs de **Tir** rouge et orange sur le socle de la figurine du **Tireur** ne sont pas utilisés pour déterminer les **dommages**. A la place, l'**Explosion** cause des **dommages** dans une aire d'effet représentée sur la **carte Équipement** par un diagramme, avec la case **ciblée** au centre de celui-ci.

Le joueur qui a activé l'**Arme Explosive**, doit **Lancer les Dommages** individuellement pour chaque cible de chaque case de l'**aire d'effet**. Les **cibles** valides sont : tout **Personnage**, les portes, les murs et doubles murs ou tout **Élément de Sol** destructible.



Schéma n°24

En commençant par la case **ciblée** et en allant vers l'extérieur, déterminez si la case est une **zone de dommage rouge** ou **orange**, en vous basant sur le diagramme d'**Explosion** de la **carte Équipement** représentant l'aire d'effet. Lancez le nombre approprié de dés de **dommages** et/ou ajoutez les **touches automatiques** représentées sur les icônes de **dommages** de la **carte Équipement**. Ajoutez un dé de **dommage** additionnel pour chaque **PC** dépensé pour augmenter les **dommages**.

Note: Les **PC** additionnels dépensés pour augmenter les **dommages** ne doivent être dépensés qu'une seule fois. Ils ajoutent leur bonus à tous les jets de **dommages** pour cette **Explosion**.

Cas Spéciaux

Si il y a plus de 2 **cibles** sur une même case (par exemple: une figurine et une porte ou une figurine et un mur), lancez séparément pour chaque **cible**. Ne lancez pas de dés de **dommages** pour les portes ouvertes.

Si la **cible** s'étend sur plus d'une case (un **Élément de Sol** ou le **Mammoth MK II**), elle ne subit les **dommages** qu'une fois. Choisissez une des cases, au choix du **Tireur**, et lancez les **dommages** uniquement pour cette case.

Si une porte, un mur ou un double mur sépare deux cases de l'aire d'effet, l'**Explosion** ne peut pas se propager de la première case vers la suivante sauf si le mur ou la porte est détruite par l'**Explosion**.

Schéma n°25 - Vasquez Lance une Grenade

1 Vasquez est le **Tireur**. D'après le plan du **Schéma n°24**, Vasquez a une **Ligne de Vue** sur la case devant la porte. Elle décide de lancer une Grenade et **cible** cette case. Elle dépense 4 **PC** sur une section d'**ordre Tir** et annonce qu'elle utilise les 3 **PC** additionnels pour augmenter les **dommages** avec 3 dés de **dommages** supplémentaires (**Mettre le Paquet !!!**). Ce bonus s'applique à tous les lancers de **dommages**.

2 **Lancer de Ciblage**
distance à la cible : 3
ciblage réussi

2 Vasquez lance 3 dés pour **cibler** et obtient une **distance** de 3. Vu que la case **ciblée** est à une **distance** de 3, le **ciblage** est réussi.

3 Elle commence par lancer les **dommages** sur la case **ciblée**. Dans cette case, deux **Éléments de Sol** peuvent être détruits : la porte à **carte Magnétique** au nord qui a une **valeur Défensive** de 4 et le mur à l'est.

4 Elle lance donc 6 dés de **dommages** pour la porte et 6 dés de **dommages** pour le mur. Tout coup critique lancé sur un **Élément de Sol** équivalait à trois **touches normales**. Elle obtient 6 **touches normales** pour la porte et 8 **touches normales** pour le mur. La porte est détruite, mais le mur ne l'est pas, vu que sa **valeur Défensive** est de 10 !

5 En partant de la case **ciblée**, Vasquez lance les **dommages** pour les **cases de dommage orange** dans l'aire d'effet. Chaque **case de dommage orange** subit 3 dés de **dommages** + 4 **touches automatiques**. La porte qui se trouve face à Jack Saw étant détruite, l'**Explosion** affecte donc la case sur laquelle il se trouve. Vasquez lance 3 dés et ajoute +4 **touches automatiques** pour un total de 7 points de touches. Jack Saw reçoit 5 compteurs **Blessure**.

7 La table à l'ouest de la case **ciblée** est automatiquement détruite, sa **valeur Défensive** étant inférieure aux **touches automatiques**. Il n'est pas nécessaire de lancer les dés. Cependant, dans la case occupée par la table, Vasquez doit lancer les dés de **dommages** pour le mur nord adjacent à cette case, qui est dans l'aire d'effet. Elle lance toujours 3 dés de **dommages** + 4 **touches automatiques** (la case au-delà du mur est hors **zone d'effet**, donc l'effet s'arrête là).

La case de sol au sud de la case **ciblée** est une case vide. Elle subit néanmoins l'**Explosion** et Vasquez doit à nouveau lancer les dés de **dommages** pour le mur qui est adjacent à la case.

Pour résumer, dans cette situation, avec juste une Grenade lancée sur la case appropriée, Vasquez a lancé les dés de **dommages** deux fois dans la **zone de dommage rouge** et cinq fois dans la **zone de dommage orange**.

Heureusement, elle a été suffisamment maline pour rester en-dehors de l'aire d'effet de l'**Explosion**. Dans le cas contraire, elle aurait également subit l'**Explosion** comme tout le reste...

6 Vasquez doit également lancer les **dommages** pour le mur à l'est de Jack Saw, en lançant de nouveau 3 dés + 4 **touches automatiques**. Si le résultat final atteint ou dépasse 10, ce mur est également détruit par l'**Explosion** (placer un marqueur Mur Brisé). Si la porte avait résisté à l'**Explosion**, l'**Explosion** n'aurait eu aucun effet sur la case où se trouve Jack Saw.

Le premier jet de **dommages** n'ayant pas détruit le mur à l'est de la case **cible**, l'**Explosion** ne peut pas affecter la case qui se trouve de l'autre côté de ce mur.

SYSTÈME DE PHRASES ICONOGRAPHIQUES (SPI)

De nombreux Personnages, cartes Équipement ou Éléments de Sol ont des Capacités Spéciales qui sont décrites d'une façon concise et graphique par le Système de Phrases Iconographiques (SPI) :



Une phrase SPI peut contenir tout ou partie des symboles suivants :

- Phase** : l'icône qui se trouve dans la zone rouge indique la phase au cours de laquelle cette capacité spéciale peut être utilisée. Dans l'exemple : pendant la **phase d'Activation**.
- Conditions** : la ou les icônes dans la zone violette indiquent les conditions qui doivent être respectées avant de pouvoir utiliser la capacité spéciale. Dans l'exemple : le joueur Salémitte doit payer 1 PC et **faire face à un cadavre**.

- Chances** : L'icône dans la zone bleue indique combien de dés jaunes ou noirs le **Personnage Actif** ou **Intercepteur** doit lancer pour tenter sa chance. Parfois, cette icône se réfère à une des caractéristiques du **Personnage** (par exemple sa **valeur Scientifique** ou **Technique**, cf. **Schéma n°1**). Dans ce cas, le nombre de dés à lancer ou de réussites automatiques est déterminé par la **carte Personnage**, à côté de l'icône correspondante.

- Seuil** : l'icône dans la zone verte indique le seuil à atteindre pour réussir le test.

- Effet** : la ou les icônes dans la zone jaune indiquent les effets de la Capacité Spéciale. Si la phase est respectée, que les conditions sont remplies et que le test est réussi, alors les effets sont appliqués.

Traduisons l'exemple de phrase SPI : Pendant la **phase d'Activation**, un **Personnage Salémitte** faisant face à un **cadavre** peut dépenser 1 PC et lancer un nombre de dés égal à sa **valeur Scientifique**. S'il obtient 4 touches ou plus, il crée un zombie. Cette phrase SPI correspond à la **carte Équipement Sérum à Zombie**.

Comment Utiliser une Phrase SPI

- Les capacités des **cartes Équipement** et des **Éléments de Sol** sont déclenchées à l'aide d'un ordre d'**Interaction** avec un nombre de PC minimum correspondant aux conditions (cf. section **Interaction**).
- Les **Capacités Spéciales des Personnages** n'ont pas besoin d'un ordre d'**Interaction** pour être déclenchées (cf. section **Capacités Spéciales des Personnages**).
- Si aucun PC n'est requis pour remplir les conditions, un ordre d'**Interaction** n'est pas nécessaire. L'effet est automatique.

(cf. les Écrans avec Aide de Jeu pour un glossaire de toutes les icônes d'*Earth Reborn*)

Avec SPI & Interaction, vous pouvez jouer le Scénario n°4 - Le Coffre-Fort !

Pour jouer le Scénario n°5, lisez :

- ▶ **POINTS DE MISSION / MORALE**
- ▶ **ESPIONNAGE**
- ▶ **FOUILLE**

Exemple : Dans le **Schéma n°26**, Vasquez ne peut pas **Interagir** avec la Surveillance Vidéo, car elle n'est pas dans la bonne position. Franck Einstein ne peut pas **Interagir** avec la Surveillance Vidéo car il ne se tient pas sur la bonne case. Seul James Woo peut **Interagir** avec la Surveillance Vidéo car il se tient sur une case comportant une icône de position et qu'il est dans la bonne orientation.



Schéma n°26



L'ordre d'**Interaction** est utilisé pour déclencher la Capacité Spéciale (phrase SPI) d'un **Élément de Sol** ou d'une **carte Équipement** qui requiert la dépense de PC. Il peut également être utilisé pour d'autres types d'actions, comme la **Torture** (cf. section **Torture**).

- Pour **Interagir** avec un **Équipement Spécial**, le **Personnage** doit transporter celui-ci.
- Pour **Interagir** avec un **Élément de Sol**, le **Personnage** doit se tenir face à celui-ci, sur la case qui indique l'icône de position (ci-contre). La figurine doit être **orientée** dans la direction indiquée par l'arc rouge de l'icône de position (cf. **Schéma n°26**). Si une salle contient une phrase SPI sans icône de position, la phrase SPI peut être déclenchée de n'importe quelle case de la salle, quelle que soit la position du **Personnage** (Exemple : Salle des Patients).

Le dé lancé accorde des **points de test** en fonction de la table ci-dessous et de la couleur du dé lancé :

zéro	un	deux		trois
point de test point de test points de test points de test				
zéro	deux		trois	
points de test points de test points de test				

Si les **points de test** égalent ou dépassent le seuil de la phrase SPI (nombre de splashes ou nombre de cartes, selon la couleur du dé), l'effet est déclenché. Sinon, rien ne se passe et les PC dépensés sont perdus.

Restrictions aux Interactions

- ✓ Un **Équipement Spécial** peut être déclenché autant de fois que le joueur le souhaite pendant le même tour ou le même **round d'Activation**, par le même **Personnage** ou des **Personnages** différents.
- ✗ Un **Élément de Sol** ne peut être déclenché qu'une fois par tour et par **Personnage**, que le test soit réussi ou pas. Cela signifie que deux **Personnages** différents peuvent déclencher le même **Élément de Sol** une fois par **Personnage** pendant le même tour.

ON Allumer

L'effet de certaines phrases SPI est d'allumer ou d'éteindre une **carte Équipement** ou un **Élément de Sol**. Quand l'allumage est déclenché, placez le marqueur ON sur la phrase SPI qui commence par l'icône ON, de façon à montrer qu'il est actif.



OFF Éteindre

La même phrase **SPI** peut être utilisée pour éteindre des cartes **Équipement** ou des **Éléments de Sol**. Quand l'effet **Éteindre** est déclenché, retournez le marqueur **ON** sur sa face **OFF**, de façon à indiquer que la phrase **SPI** secondaire est à présent inactive. S'il y a un marqueur **ON** sur une **carte Équipement** ou un **Élément de Sol**, celui-ci peut être éteint. Un **Élément de Sol** peut être allumé par un **Personnage** puis éteint par un autre **Personnage** dans le même tour ou round.

Phrases SPI Multiples

Quand plus d'une phrase **SPI** est disponible sur la même **carte Équipement** ou le même **Élément de Sol**, le **joueur Actif** décide quelle phrase il souhaite déclencher. Seulement une phrase **SPI** peut être déclenchée à la fois (Exemple : Poste de Commande, Schémas Électriques).

2 Équipements Spéciaux à Nombre Limité d'Usages

Certains **Équipements Spéciaux** portent ce type d'icône de munition, qui indique de combien de charges l'Équipement dispose. Chaque fois que l'Équipement est utilisé, placez un compteur **Blessure** sur la carte. Quand le nombre de compteurs **Blessure** sur la **carte Équipement** atteint le nombre de munitions, la **carte Équipement** est retirée du jeu (les compteurs **Blessure** retournent à la **Banque**). Si le scénario utilise la règle de **Fouille**, la **carte Équipement** va en bas de la pioche, avec la face de l'Équipement défaussé vers le haut. Transférer une **carte Équipement** qui porte des compteurs de charge ne permet pas de retirer ces compteurs.

Élément de Sol Détruit

Les **Éléments de Sol** qui peuvent être détruits (c'est à dire comportant une icône de **valeur Défensive**) perdent la Capacité Spéciale associée à leur phrase **SPI** quand ils sont détruits. D'autres ne peuvent pas être détruits et conservent leur capacité à jamais. (Exemple : l'Armurerie, la Salle de Torture, le Générateur, le Coffre-fort, la Salle des Patients, le Quartier des Officiers, etc.).

2 Chrono

Certains effets **SPI** ont une icône de chrono qui retarde l'effet. Quand la phrase **SPI** est **activée** avec succès, placez sur la phrase **SPI** autant de compteurs **Blessure** qu'il est indiqué sur l'icône de chrono. Ces marqueurs sont appelés marqueurs de temps. A chaque **phase Finale**, retirez un marqueur de temps de toutes les phrases **SPI** qui en ont. Quand le dernier marqueur de temps est retiré d'une phrase **SPI**, son effet s'applique ou s'interrompt selon le cas (Exemple : Salle du Missile, Virus Mortel).

Note : Certaines **cartes Équipement**, telles que la **Bombe à Retardement** et les **Grenades Fumigènes** ont des marqueurs spécifiques et ne nécessitent pas l'utilisation de marqueurs de temps (cf. **glossaire Équipement**).

Électricité

Certains **Éléments de Sol** avec des phrases **SPI** portent une icône d'électricité, qui indique que la capacité spéciale de cet **Élément de Sol** a besoin d'électricité pour fonctionner. L'électricité peut être coupée

Jeff Deeler transporte le Sérum à Zombie et se tient face au cadavre congelé de la Chambre Cryogénique.

Pour utiliser le Sérum à Zombie, il doit dépenser 1 PC sur un ordre d'**Interaction** et faire face au cadavre. Le joueur affecte une **tuile d'Ordre** avec 4 PC sur la section d'**Interaction**. Il décide de dépenser 4 PC sur cet ordre. Les chances **SPI** du Sérum font appel à l'utilisation de la **valeur Scientifique** de



dans certaines pièces ou sur l'ensemble du bâtiment en utilisant la tuile du Générateur ou la **carte Équipement** Schémas Électriques. Quand il n'y a plus de courant dans une salle qui porte une icône d'électricité, la phrase **SPI** de cet **Élément de Sol** est désactivée jusqu'à la fin du tour, moment auquel le courant revient. Si l'**Élément de Sol** a des marqueurs de temps et que le courant est coupé dans cette pièce, aucun marqueur de temps ne sera retiré pendant la prochaine **phase Finale**.

Exemples d'Éléments de Sol qui dépendent de l'électricité : Laboratoire de Chimie, Laboratoire à Zombies, Salle des Missiles, Salle de Communication, Infirmerie, etc.

Les portes à **cartes Magnétiques** reliées à des salles où le courant électrique est coupé peuvent être ouvertes sans

Jeff Deeler, qui est seulement de 1 dé jaune. Etant donné que 1 PC doit être dépensé pour utiliser le Sérum, les 3 autres PC sont utilisés pour augmenter les chances de succès. Chaque PC supplémentaire accorde un dé jaune de plus. Jeff Deeler lance donc 4 dés jaunes et doit atteindre un score de 4 **points de test** ou plus pour déclencher l'effet, qui sera de créer un nouveau zombie sur la case du cadavre. Le glossaire de la tuile indique que seulement un zombie peut être créé par partie à partir d'une case de cadavre. De plus, si le courant électrique est coupé dans la Chambre Cryogénique ou le bâtiment tout entier, aucun zombie ne peut être créé ici.

carte Magnétique. Les **portes Coullissantes** ne se ferment plus automatiquement quand le courant est coupé. Ces portes se referment seulement à la **phase Finale**, lorsque le courant électrique revient.

Si le courant électrique est coupé dans tout le bâtiment, toutes les portes à **carte Magnétique** et les **portes Coullissantes** sont affectées de la même manière.

Pour des explications détaillées sur les Équipements Spéciaux et les Éléments de Sol, nous vous renvoyons aux glossaires sur l'Équipement et les Tuiles de Sol.

Schéma n°28

Ligne **SPI** de la Salle des Missiles



Vu la situation sur le **Schéma n°28**, Jessica Hollister est le seul **Personnage** à pouvoir lancer les missiles. Pour cela, elle doit dépenser au minimum 2 PC sur un ordre d'**Interaction**. Les chances **SPI** sont basées sur sa **valeur Technique**, qui est de +1 dé jaune. Le joueur attache une **tuile d'Ordre** et décide de dépenser 4 PC sur la section d'**Interaction**.

Jessica Hollister lance 3 dés jaune, un pour sa **valeur Technique** normale, et deux dés supplémentaires qu'elle obtient grâce aux PC qu'elle a dépensé en plus des 2 PC nécessaires pour déclencher l'effet. Elle lance :

Elle obtient un résultat de 7 **points de test**. C'est au-dessus du seuil de 6, et la phrase **SPI** est déclenchée avec succès.

Cet effet **SPI** porte une icône de chrono avec le chiffre 2, et le symbole **ON/OFF**. Etant donné que la séquence de lancement du missile était **OFF**, le joueur place un marqueur **ON** sur la Salle des Missiles, ainsi que deux compteurs **Blessure** qui servent de marqueurs de temps. A la **phase Finale** de ce tour, un marqueur de temps sera enlevé. Et durant la **phase Finale** du tour suivant, le dernier marqueur de temps sera retiré. A ce moment là, les missiles seront lancés. A moins qu'un autre **Personnage** ne réussisse la même phrase **SPI** pour arrêter la séquence de lancement ou les détruit. Pendant une **phase Finale**, si le courant électrique de cette pièce est coupé, aucun marqueur de temps ne sera retiré, ce qui retarde le lancement, mais ne l'arrête pas.

POINTS DE MISSION / POINTS DE MORAL (PM)

Quand on veut améliorer le moral des troupes, rien ne vaut l'enthousiasme et l'adrénaline générés par l'accomplissement d'une grande mission. Et quand le moral est au plus haut, les soldats sont capables d'aller au-delà de leurs capacités et d'accomplir des choses extraordinaires.

Pour illustrer cette notion, *Earth Reborn* utilise le concept de **Points de Mission** et de **Points de Moral**, PM en abrégé pour les deux. Les équipes gagnent des **Points de Mission** quand elles accomplissent certains objectifs. Ces **Points de Mission** peuvent être dépensés comme des **Points de Moral** pour améliorer les capacités des troupes, en leur permettant d'accomplir de nouvelles actions et de gagner des **Points de Commandement**.



PM
Salémite



PM
NORAD



PM Salémite
ou NORAD

**Avec les règles de ces 2 pages,
vous pouvez jouer le Scénario n°5 -
Forteresse Primus!**

FOUILLE

L'ordre **Fouille** est utilisé pour trouver de l'**Équipement** dans les salles d'intérieur du plateau. N'importe quel **Personnage** peut effectuer une **Fouille** dans n'importe quelle case pourvu qu'il se tienne sur une tuile de sol possédant une icône de type de salle (cf. ci-dessous). Il n'est pas possible de fouiller les cases d'extérieur, les Taupes Mécaniques, les escaliers et les Sorties par les Égouts (cf. glossaire des Tuiles de Sol).

Types de Salle



Quartier
d'habitation



Salle
technique



Section des
officiers



Tout type
de salle



Salle de sciences



Armurerie



Couloir

Note : Les tuiles d'intérieur composées de couloirs d'une case de large, qu'elles soient droites ou en forme de L, de T, ou de croix ou même d'une seule case, sont des tuiles de couloirs, ainsi que les salles comportant une icône Couloir.



PM de Départ

Lorsque vous mettez en place un scénario qui utilise le système des **Points de Mission / Points de Moral**, utilisez la piste de PM imprimée sur le cadre du plateau de jeu. Les scénarios indiquent un nombre de PM de départ pour chaque joueur. Placez les marqueurs PM de chaque joueur (cf. ci-dessus) sur le nombre de la piste qui leur correspond.



Gagner des PM

Le scénario récompense les joueurs avec des PM lorsque des objectifs spécifiques sont atteints. Ceux-ci sont décrits dans les conditions de victoires. Il y a également d'autres manières de gagner des PM : en utilisant des **Équipements Spéciaux**, en Espionnant (cf. section Espionnage), en Interagissant avec certains **Éléments de Sol** ou en activant certaines **Capacités Spéciales de Personnages** (cf. section Capacités Spéciales des Personnages).

Habituellement, quand un scénario utilise les PM, le gagnant est le joueur qui a le plus de PM à la fin du scénario.



Dépenser des PM

D'autres règles expliqueront comment dépenser des PM pour accomplir de nouvelles actions et gagner des **Points de Commandement**.

ESPIONNAGE

Les **Points d'Espionnage** peuvent être gagnés avec : des **Fouilles** (cf. section Fouille), la **Torture** (cf. section Torture), certaines **Capacités Spéciales de Personnages** (cf. section Capacités Spéciales des Personnages), **Équipements Spéciaux** et certaines **Capacités Spéciales d'Éléments de Sol**. Les **Points d'Espionnage** doivent être utilisés dès qu'ils ont été gagnés : ils ne peuvent pas être conservés pour un usage ultérieur dans le jeu. **Chaque Point d'Espionnage gagné est utilisé pour obtenir un des éléments suivants :**

- ▶ Gagner un Point de Mission (PM).
- ▶ Regarder secrètement et réordonner les trois cartes du dessus de la pioche de Fouille : Prenez les trois premières cartes de la **pioche de Fouille** dans votre main. Remplacez la **pioche de Fouille** sur la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent voir la quatrième carte du paquet, qui est temporairement visible. Ensuite, le joueur qui effectue la **Fouille** peut regarder les cartes qu'il a prise des deux côtés (soit six pièces d'**Équipement**) et les réarranger comme il le souhaite. Il décide de l'ordre des cartes et de leur côté. Cette opération est effectuée secrètement. Une fois que c'est fait, il remplace les trois cartes au-dessus de la **pioche de Fouille**. (**Note :** On peut utiliser deux **Points d'Espionnage** pour réarranger les six premières cartes de la **pioche de Fouille**, et ainsi de suite).
- ▶ Regarder secrètement une carte Mission d'un adversaire. La carte est piochée aléatoirement. L'adversaire ne connaît pas la carte piochée. On peut utiliser 2 **Points d'Espionnage** pour voir 2 cartes Mission différentes du même adversaire, etc. **Note :** applicable uniquement lorsque l'on joue le S.A.G.S. (cf. section S.A.G.S.).

Pour jouer le Scénario n°6, lisez:

- ▶ **CAPACITÉS SPÉCIALES DE PERSONNAGES**
- ▶ **BROUILLAGE RADIO**



Exécuter un Ordre Fouille

- ▶ Dépenser de 1 à 4 PC sur une section **Fouille** d'une tuile affectée au **Personnage** activé ou qui Intercepte.
- ▶ Vérifier la valeur de **Fouille** du **Personnage** qui effectue l'**ordre Fouille**, comme indiqué sur la **carte Personnage** (cf. Schéma n°1). Voici quelques exemples :
 - ◆ ajouter 2 **Points de Fouille** (PF) automatiques
 - ◆ ajouter 2 dés noirs de **Fouille**
- ▶ Chaque PC dépensé au-delà du premier accorde un dé noir supplémentaire.
- ▶ Lancez tous les dés noirs mentionnés ci-dessus.
- ▶ Additionnez tous les **Points de Fouille** (PF) obtenus et les **Points de Fouille automatiques** et utilisez-les en plus des icônes obtenues pour chercher dans la **pioche de Fouille**.



Mise en Place du Scénario

Quand un scénario utilise les règles de **Fouille**, après que chaque joueur ait pris les **cartes Équipement** auxquelles il a droit pour le scénario, le joueur NORAD mélange les **cartes Équipement** restantes sous la table. Ce faisant, il peut changer l'ordre des cartes, mais aussi en retourner certaines, ce qui a une importance vu que les cartes sont double face. Il peut procéder comme il le souhaite pour autant qu'il ne regarde pas les cartes. C'est la raison pour laquelle il doit effectuer cette étape en gardant les mains sous la table. **Il doit également faire attention de conserver toutes les cartes dans le même sens (titre vers le haut).**

Une fois que c'est fait, il place le paquet de cartes, maintenant appelé « **pioche de Fouille** », sur la table. Le joueur Salémite peut alors couper la **pioche de Fouille**, s'il le souhaite. Étant donné que les **cartes Équipement** sont imprimées des deux côtés, la carte supérieure de la **pioche de Fouille** est toujours visible. Une fois que la **pioche de Fouille** est prête, les joueurs passent à la phase de Déploiement du scénario.



Table de Résultat des Dés de Fouille

+0 PF	+2 PF	+3 PF	+3 PF & retourner la pioche	+3 PF & mélanger la pioche	1 Point d'Espionnage



Chercher dans la Pioche

Prenez la **pioche de Fouille** en mains, en vous assurant que les cartes restent empilées correctement. Ne faites pas glisser les cartes : seule la carte du dessus doit être visible. Gardez le paquet à l'horizontale afin d'empêcher vos adversaires de voir la carte du dessous du paquet (cf. **Schéma n°29**).

▶ **Passer une carte non souhaitée** : utilisez un PF pour faire passer la carte du dessus vers le dessous de la **pioche de Fouille**, en faisant attention de bien garder la même face vers le haut. On peut le faire autant de fois qu'on a de PF.

▶ **Utilisez une icône spéciale** : à tout moment pendant la **Fouille**, vous pouvez utiliser une des icônes spéciales obtenues : **retourner la pioche**, **mélanger la pioche**, **Point d'Espionnage** (cf. ci-après). Ces icônes sont optionnelles. Il n'est pas obligatoire de les utiliser.

▶ **Prenez la carte désirée** : Si la carte du dessus porte au moins une icône de "type de salle" qui correspond à l'icône de type de salle sur laquelle le **Personnage** se trouve actuellement, le **Personnage** peut prendre la carte, pour autant qu'il lui reste au moins autant de PF que l'**Indice de Fouille** indiqué sur la carte (cf. **Schéma n°31**).

▶ Une fois qu'une **carte Équipement** est prise, l'**ordre Fouille** se termine et tous les PF et icônes spéciales non utilisés sont perdus.

▶ Les joueurs peuvent prendre des **cartes Équipement** de n'importe quelle couleur, quel que soit le clan qu'ils jouent. Par exemple, le joueur NORAD peut prendre une **carte Équipement** coté Salémite et vice-versa. La couleur des **cartes Équipement** n'intervient que lors de la mise en place du S.A.G.S. (cf. section S.A.G.S.).

▶ Une fois que le **Personnage** a pris l'**Équipement**, il doit vérifier sa **capacité de Transport** et défausser autant de **cartes Équipement** que nécessaire pour respecter la règle relative à la limite de poids. Toutes les cartes défaussées vont dans le fond de la **pioche de Fouille**, avec l'**Équipement** défaussé face vers le haut.



Retourner la Pioche

Pour utiliser cette icône, retournez simplement la **pioche de Fouille**, comme indiqué sur le **Schéma n°30**, en faisant attention à ne pas faire glisser de cartes.

Si un joueur a obtenu plusieurs icônes pour **retourner la pioche** au cours de son **ordre Fouille**, il peut retourner la pioche autant de fois qu'il a obtenu cette icône, et peut le faire à des moments différents de la séquence de **Fouille**.



prise en main légale



prises en main illégales : seule la 1ère carte doit être visible



prise en main illégale : l'adversaire ne doit pas pouvoir voir le dos des cartes



Mélanger la Pioche

Pour utiliser une icône de mélange, **mélanger la pioche de Fouille** sous la table, en mélangeant et retournant les cartes comme vous le souhaitez, mais sans regarder les cartes. C'est la raison pour laquelle cette étape est effectuée sous la table. Une fois que c'est fait, placez la **pioche de Fouille** sur la table. L'adversaire peut alors couper la **pioche de Fouille** s'il le souhaite.



Point d'Espionnage

Chaque **Point d'Espionnage** obtenu pendant un **ordre Fouille** peut être dépensé comme indiqué dans la section **Points d'Espionnage**, avec les restrictions suivantes : les **Points d'Espionnage** gagnés pendant un **ordre Fouille** peuvent seulement être convertis en **Points de Mission** si le scénario se déroule sur le sol étranger. Si le scénario se déroule sur le territoire Salémite (c'est spécifié dans le scénario), le joueur Salémite ne peut pas convertir un **Point**

Schéma n°29

d'**Espionnage** obtenu par un **ordre Fouille** en **Point de Mission**. La même règle s'applique pour le joueur NORAD quand le scénario se passe sur le territoire NORAD.

Important : A tout moment, un joueur peut regarder au dos d'une **carte Équipement** transportée par un **Personnage** ami ou ennemi (utile quand vous cherchez désespérément une pièce d'**Équipement** qui peut se cacher de l'autre côté d'une carte déjà chez un joueur).



Équipement Abandonné

Si le scénario utilise la règle de **Fouille** (cf. icône), toutes les **cartes Équipement** abandonnées vont au fond de la **pioche de Fouille**, dans l'ordre de leur abandon, le côté de la carte montrant l'**Équipement** défaussé face vers le haut.

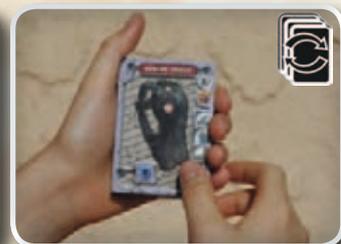


Schéma n°30 Retourner la Pioche

Le joueur NORAD effectue une **Fouille** avec Vasquez dans une Chambre d'Officier. La chambre porte deux icônes de types de salles (Section des Officiers et Quartier d'Habitation). Vasquez a une **valeur de Fouille** de +3 dés noirs. Le joueur NORAD affecte une **tuile d'Ordre** à Vasquez avec une section d'**ordre Fouille** de 2 PC. Il décide de dépenser 2 PC sur cet **ordre Fouille**, ce qui donne à Vasquez un dé noir supplémentaire. Les résultats des quatre dés sont : 8 PF, un retourner, un mélanger et un **Point d'Espionnage**.



La première carte qu'elle voit au sommet de la **pioche de Fouille** n'a pas une icône de type de salle correspondant à la salle dans laquelle elle se trouve. Elle décide donc d'utiliser 1 PF pour passer cette première carte au fond de la pioche. Même chose pour la deuxième carte, et elle dépense un 2ème PF pour la passer. Toujours rien d'intéressant. Elle décide d'utiliser l'icône pour **retourner la pioche**. La carte du dessus est maintenant un Fusil. Le type de salle correspond, mais elle n'est pas intéressée par cet **Équipement**. Elle décide de dépenser 1 PF pour passer une carte. Toujours rien, et elle a déjà dépensé 3 PF plus l'icône retourner. Elle décide alors d'utiliser l'icône mélanger. Elle **mélange la pioche** sous la table, puis la dépose sur la table et demande au joueur Salémite s'il souhaite couper. Le joueur Salémite voit un Détecteur de Mouvement qui ne peut être trouvé que dans une Salle Technique, et il décide donc de ne pas couper. Vasquez décide d'utiliser le **Point d'Espionnage** qu'elle a tiré pour regarder les 3 cartes du dessus de la pioche. Elle prend ces trois cartes et remet le reste de la pioche sur la table. A ce moment, les deux joueurs peuvent voir la carte supérieure de la pioche, qui deviendra la quatrième carte une fois qu'elle aura remis les 3 cartes en place. Elle regarde secrètement les deux côtés des trois cartes, soit six Équipements. Elle décide quelles faces placer vers le haut, et dans quel ordre, puis remet les trois cartes au-dessus de la pioche. La carte supérieure est maintenant Griffes Titanium. Elle dépense son quatrième PF pour passer cette carte vers le fond de la pioche (car elle ne veut pas que cette carte soit récupérée facilement par le joueur Salémite, or si cette carte est au fond de la pioche, elle sera plus difficile à récupérer pour son adversaire). Cette action révèle les **Dossiers Secrets** au-dessus de la pioche. Les **Dossiers Secrets** portent une icône de type de salle "Section des Officiers" et ont un **Indice de Fouille** de 4. Elle peut donc prendre cette carte en dépensant les 4 PF qu'il lui reste. Excellent ! C'est exactement ce qu'elle cherchait. Elle prend les **Dossiers Secrets** (poids de 1) et n'a pas besoin d'abandonner de l'**Équipement** vu qu'elle porte juste un Fusil Sniper (poids 2) et que sa **capacité de Transport** est de quatre.



Indice de Fouille : coût en PF

Types de salle où on peut le trouver

Schéma n°31



CAPACITÉS SPÉCIALES DES PERSONNAGES

La plupart des **Personnages** ont une **Capacité Spéciale** définie par une phrase **SPI** sur leur **carte Personnage** (cf. **Schéma n°1**). Quand un **Personnage** est **Blessé**, il peut perdre cette **Capacité Spéciale**, ou elle peut être modifiée d'une façon ou d'une autre, comme indiqué sur le côté **Blessé** de la **carte Personnage**.

Les phrases **SPI** des **cartes Personnage** doivent respecter les règles décrites dans les sections **SPI** et **Interaction**, avec les exceptions suivantes :

- ▶ **Pas besoin de tuile d'Ordre Interaction** : Un **Personnage** n'a pas besoin d'une **tuile d'Ordre Interaction** pour utiliser sa **Capacité Spéciale**. Étant donné que sa capacité est intégrée, il n'a pas besoin d'**Interagir** avec des **Équipements** pour l'activer. Si des **PC** doivent être dépensés, ils sont placés directement sur la **carte Personnage** et pas sur une **tuile d'Ordre**. Ces **PC** comptent dans le nombre de **PC maximum par tour** que ce **Personnage** peut utiliser.
- ▶ **Utilisations illimitées** : Un **Personnage** peut utiliser sa **Capacité Spéciale** plusieurs fois par tour, et même pendant le même **round d'Activation**, pour autant qu'il remplisse les conditions **SPI** (section violette) à chaque

fois. Si la **Capacité Spéciale** implique un test, celui-ci doit être effectué chaque fois que la **Capacité Spéciale** est utilisée afin d'activer l'effet.



Capacité Spéciale de James Woo



Capacité Spéciale de Nick Bolter



Capacité Spéciale de Jessica Hollister

Exemple : James Woo ne peut pas utiliser sa **Capacité Spéciale** plus de deux fois par tour, étant donné qu'il doit dépenser deux **PC** à chaque utilisation et que son **PC maximum par tour** est de 5. Nick Bolter et Jessica Hollister peuvent activer leurs **Capacités Spéciales** respectives autant de fois qu'ils le souhaitent tant que le joueur qui les contrôle a des **Points de Moral** disponibles.

▶ **Aucune possibilité d'améliorer ses chances** : Étant donné que la **Capacité Spéciale** d'un **Personnage** ne requiert aucune **tuile d'Ordre**, il n'est pas possible de gagner des dés supplémentaires pour le test en dépen-

sant des **Points de Commandement**, comme c'est possible de le faire avec une **tuile d'Ordre**.

- ▶ Un **Personnage** qui **intercepte** peut utiliser sa **Capacité Spéciale**. Chaque fois qu'une **Capacité Spéciale** est utilisée, elle compte comme un des deux ordres qu'il peut exécuter pendant l'**Interception**. Ainsi, un **Personnage** qui **Intercepte** peut utiliser sa **Capacité Spéciale** une ou deux fois par **Interception**. S'il l'utilise deux fois, il ne peut plus utiliser d'**Ordre Rouge** ou **Doré**.
- ▶ **Phrases SPI multiples** : Si une **carte Personnage** a plus d'une phrase **SPI**, le joueur qui contrôle ce **Personnage** choisit laquelle il souhaite utiliser.

Pour des explications détaillées sur chacune des Capacités Spéciales des Personnages, veuillez consulter le glossaire des Personnages.

Avec les règles de ces 2 pages, vous pouvez jouer le Scénario n°6 - Traîtres!

Pour jouer le Scénario n°7, lisez: GRANDES FIGURINES (MAMMOUTH MK II)

BROUILLAGE RADIO

Le **Brouillage Radio** est un outil puissant pour générer le chaos dans les communications **Radio** de l'ennemi, en brouillant certaines fréquences tout en écoutant d'autres fréquences pour espionner l'ennemi. Dans le jeu de base, il y a deux façons d'activer le **Brouillage Radio** :

- ▶ Allumer le **Brouilleur Radio Portable** (carte Équipement)
- ▶ Allumer le **Brouilleur Radio** de la Salle de Communication (Élément de Sol)

Les deux **Brouilleurs Radio** ont la même phrase **SPI**, et ils sont donc **activés** exactement de la même façon :



Voyons comment cette phrase **SPI** se traduit en bon français : Pendant la **phase d'Activation**, le **Personnage** qui transporte le **Brouilleur Radio** (ou qui fait face au **Brouilleur Radio** dans la Salle de Communication) doit dépenser un **CP** sur un ordre d'**Interaction** et réussir un test en utilisant sa **valeur Technique**. Le **Personnage** peut dépenser plus d'un **PC**, chaque **PC** additionnel offrant un dé jaune supplémentaire, comme d'habitude. S'il obtient trois **points de test** ou plus, le **Brouilleur Radio** est allumé.

Placez un marqueur **ON** sur la **carte Équipement** ou l'**Élément de Sol** correspondant (cf. **Schéma n°32**).

Une fois que le **Brouilleur Radio** est allumé, il reste allumé jusqu'à ce qu'il soit éteint ou détruit.

ON Brouilleur Radio Allumé

Si le joueur **NORAD** allume le **Brouilleur Radio**, les fréquences du joueur **Salémite** seront brouillées. Si le joueur **Salémite** allume le **Brouilleur Radio**, les fréquences du joueur **NORAD** seront brouillées.

Si le même joueur allume les deux **Brouilleurs Radio**, cela ne double pas l'effet. Le seul bénéfice pour ce joueur est que les deux **Brouilleurs Radio** doivent être détruits ou éteints pour arrêter l'effet. Si deux joueurs différents allument un **Brouilleur Radio**, ils brouilleront les fréquences de leurs adversaires respectifs.

Une fois qu'un joueur a allumé un **Brouilleur Radio**, il prend immédiatement six marqueurs **Brouillage Radio** à sa couleur (vert pour le joueur **Salémite**, rouge pour le joueur **NORAD**) et les place derrière son paravent.



Phase d'Initiative : Mise en Place du Brouillage Radio

Pendant la **phase d'Initiative**, chaque joueur qui a allumé un **Brouilleur Radio** DOIT distribuer ses six marqueurs **Brouillage Radio**. Il regarde secrètement ces six marqueurs et attache un marqueur, face cachée (c'est à dire avec le symbole **NORAD** ou **Salémite** visible) comme il le souhaite aux **Personnages** contrôlés par le ou les joueurs adverses.

Il n'est pas permis d'attacher des marqueurs **Brouillage Radio** à des **Personnages Morts** ou **Capturés**.

S'il y a moins de six **Personnages** adverses, les marqueurs restants sont mis de côté, face cachée, à côté du plateau de jeu. S'il y a plus de six **Personnages** adverses, certains d'entre eux ne recevront pas de marqueur **Brouillage Radio**.

Un joueur qui distribue des marqueurs **Brouillage Radio** est appelé **joueur Brouilleur**. Un joueur qui contrôle un **Personnage** qui reçoit un marqueur **Brouillage Radio** est appelé **joueur Brouillé**.

Phase d'Initiative : Changer les Fréquences Radio

Une fois que chaque **joueur Brouilleur** a distribué tous ses marqueurs **Brouillage Radio**, chaque **joueur Brouillé** a la possibilité de changer de **fréquence Radio** (voir **Schéma n°33**).

Pour changer de fréquence, le **joueur Brouillé** échange, en les gardant face cachée et sans les regarder, deux marqueurs **Brouillage Radio** de la même couleur attachés à deux **Personnages** qu'il contrôle, ou entre un **Personnage** qu'il contrôle et tout marqueur **Brouillage Radio** excédentaire qui n'a pu être distribué et qui a été mis de côté. Aucun marqueur n'est révélé à ce stade. On ne peut faire qu'un seul échange.



A Brouillage Radio pendant la Phase d'Activation

Quand un **Personnage** activé ou **Intercepteur**, avec un marqueur **Brouillage Radio** qui lui est attaché, dépense plus de PC que le **Bonus de Points de Commandement** indiqué sur sa **carte Personnage**, (cf. **Schéma n°1**, et les icônes ci-contre), le joueur qui contrôle ce **Personnage** DOIT révéler le marqueur **Brouillage Radio**. Le joueur **Brouilleur** doit vérifier que le **joueur Brouillé** respecte bien cette règle, mais c'est le **joueur Brouillé** qui doit le faire.

Trois possibilités peuvent se produire :

La **fréquence Radio** utilisée par ce **Personnage** est intacte : rien ne se passe et ce **Personnage** peut continuer à agir normalement.

L'ennemi écoute la **fréquence Radio** utilisée par ce **Personnage** : le **joueur Brouilleur** gagne un **Point d'Espionnage** qu'il peut utiliser comme il est indiqué dans la section **Points d'Espionnage**. Le **Personnage** peut continuer à agir normalement (il ne sait même pas qu'il est espionné).

La **fréquence Radio** utilisée par ce **Personnage** est brouillée par l'ennemi : le **Personnage** brouillé ne peut pas dépenser plus de PC que le **Bonus de Points de Commandement** indiqué sur la **carte Personnage**. Le **joueur Brouillé** enlève tous les PC excédentaires du **Personnage** brouillé avant d'exécuter l'ordre, et les remet derrière son paravent. Il peut également récupérer la **tuile d'Ordre** qu'il a affectée à ce **Personnage** si la tuile n'a plus de PC attachés.

Un **Personnage** qui a une valeur de **Bonus de Point de Commandement** de zéro DOIT révéler tout marqueur **Brouillage Radio** qui lui est attaché dès qu'il est **activé** ou qu'il **Intercepte**, même s'il a juste été **activé** en "attente de nouveaux ordres". Les effets expliqués ci-avant s'appliquent immédiatement (cf. **Schéma n°34**).

Si un joueur révèle le marqueur **Brouillage Radio** d'un adversaire alors qu'il n'est pas censé le faire, le **joueur Brouilleur** gagne +2 PM et l'effet du marqueur **Brouillage Radio** ne devient applicable que quand le **Personnage** auquel il est attaché dépasse son bonus de PC.

Schéma n°32

1 dé de bonus pour le CP supplémentaire

1 Pendant le premier tour, Nick Bolter allume le **Brouilleur Radio Portable** en dépensant 2 PC sur un **ordre Interaction**.

OFF Éteindre un Brouilleur Radio

Pour éteindre le **Brouilleur Radio Portable**, il est nécessaire d'obtenir la **carte Équipement** du **Personnage** qui le transporte (en général en le tuant). Ensuite, exécutez la phrase **SPI** de la carte pour l'éteindre.

Pour éteindre le **Brouilleur Radio** de la Salle de Communication, un **Personnage** doit faire face à l'**Élément de Sol** **Brouilleur Radio** sur une des trois icônes de position et exécuter la phrase **SPI** pour l'éteindre.

L'effet du **Brouillage Radio** cesse dès que le **Brouilleur Radio** est éteint. Retirez du jeu les six marqueurs **Brouillage Radio** correspondants.

Réactiver le Brouillage Radio

Un joueur peut très bien éteindre le **Brouilleur Radio Portable** en ayant l'intention de le rallumer ensuite avec le même **Personnage** (ou un autre), cette fois au bénéfice de sa propre équipe, en recommençant le test avec la même phrase **SPI**. Un joueur peut également éteindre le **Brouilleur Radio** de la Salle de Communication en ayant l'intention de le rallumer ensuite pour sa propre équipe, en utilisant la même méthode. Cependant, il ne peut pas

être réactivé par le même **Personnage** que celui qui l'a éteint, étant donné que la **Capacité Spéciale** d'un **Élément de Sol** ne peut être **activée** qu'une fois par tour et par un **Personnage** donné.

Électricité Coupée

Dès que le courant électrique est coupé dans la Salle de Communication ou dans tout le bâtiment, le **Brouillage Radio** de cet **Élément de Sol** cesse de fonctionner. Le joueur qui a allumé le **Brouilleur Radio** reprend immédiatement ses six marqueurs **Brouillage Radio** et les place derrière son paravent. Étant donné que le courant électrique revient lors de la **phase Finale**, le joueur pourra de nouveau utiliser ses marqueurs **Brouillage Radio** au cours de la **phase d'Initiative** suivante. Couper le courant ne désactive pas le **Brouilleur Radio**, il en arrête juste les effets jusqu'à la **phase d'Initiative** suivante.

Le **Brouilleur Radio Portable** a ses propres batteries et n'est pas affecté par les coupures d'électricité.

Abandon du Brouilleur Radio Portable

Si un **Personnage** abandonne un **Brouilleur Radio Portable** allumé, l'effet du **Brouillage Radio** cesse immédiatement.



Le joueur Salémite décide d'échanger ces deux fréquences Radio

2 Pendant la **phase d'Initiative** du tour 2, le joueur NORAD distribue ses cinq marqueurs de **Brouillage Radio** face cachée à chacun des cinq **Personnages** Salémites. Le sixième marqueur est mis de côté, étant donné que les Salémites ne contrôlent que cinq **Personnages**. Ensuite, le joueur Salémite décide de changer de fréquence entre Cherokee Bill et le marqueur qui a été mis de côté.

Schéma n°33



Jeff Deeler révèle son marqueur dès qu'il a dépensé son troisième PC et voit qu'il a été espionné. Le joueur NORAD gagne un **Point d'Espionnage** qu'il utilise immédiatement. Pendant ce temps, Jeff Deeler peut continuer à dépenser des PC jusqu'au maximum de 5 PC auquel il a droit. Il dépense 3 PC. Le professeur John Kendall Jr a dépensé 2 PC pour créer un zombie et un PC pour se déplacer. Il peut le faire, étant donné que sa **fréquence Radio** n'est pas brouillée. Le marqueur qui a été mis de côté ne sera jamais révélé.

Schéma n°34

Les grandes figurines recouvrent quatre cases de sol. La boîte de base d'*Earth Reborn* contient la première grande figurine : le très puissant Mammouth MK II. D'autres viendront dans de futures extensions.

Déplacer une Grande Figurine

▶ **Avancer** : chaque case de **Mouvement** en avant coûte un **point de Mouvement**. Avancer n'est possible que si les deux cases en face de la grande figurine sont des cases valides (ce qui veut dire pas d'**Élément de Sol** entouré de pointillés jaunes, de mur, de porte fermée ou de figurine adverse).

Schéma n°35



Exemple : avec un PC sur un **ordre Mouvement**, le Mammouth MK II avance de quatre cases.

Schéma n°36



Exemple : le Mammouth MK II ne peut pas avancer car les haltères empêchent son **Mouvement**. Il doit détruire cet **Élément de Sol** avant de pouvoir avancer.

▶ **Reculer** : chaque case de **Mouvement** vers l'arrière coûte deux **points de Mouvement**. Reculer n'est possible que si les deux cases derrière la grande figurine sont des cases valides (même chose que ci-dessus).

Schéma n°37



Exemple : avec un PC sur un **ordre Mouvement**, le Mammouth MK II peut reculer de deux cases.

▶ **Se déplacer sur les côtés** : les grandes figurines ne peuvent pas se déplacer sur les côtés.

▶ **Coût de rotation** : Les figurines qui ont une icône de **coût de rotation** sur leur

carte **Personnage** doivent dépenser des **points de Mouvement** pour changer leur orientation. Dépensez le nombre de **points de Mouvement** indiqué sur l'icône pour tourner la figurine de 90° ou de 180° dans le sens de votre choix. Les figurines qui ont un **coût de rotation** ne peuvent pas choisir leur orientation gratuitement à la fin de leur **Mouvement**, ni quand elles sont interceptées.

Exemple : Le Mammouth MK II peut pivoter de 90° ou de 180° pour un **point de Mouvement**.

Schéma n°38



Restrictions de Mouvement : Les grandes figurines ne peuvent pas utiliser les escaliers, que ce soit les Escaliers Montants, Descendants ou les Sorties par les Égouts (cf. glossaire Tuiles de Sol). Les grandes figurines peuvent passer ou se tenir sur ces cases, mais elles ne peuvent pas les utiliser pour changer de niveau ou sortir du plateau.



Ligne de Vue vers une Grande Figurine

Un **Personnage** a une **Ligne de Vue** vers une grande figurine dès qu'il a une **Ligne de Vue** sur une de ses quatre cases.



Ligne de Vue depuis une Grande Figurine

Pour vérifier la **LdV** depuis une grande figurine, choisissez une des cases de la figurine qui contient un **arc rouge ou orange**, et tirez une ligne droite depuis le centre de cette case vers la **cible**, en appliquant les règles normales de **LdV**.

Exemple : Des quatre cases du Mammouth MK II ci-contre, seules les deux cases de face ont un **arc rouge ou orange**. Ces deux cases peuvent être utilisées pour vérifier les lignes de vue. Les deux cases arrière du Mammouth MK II ne font pas partie de son **Arc de Vue** et ne peuvent pas être utilisées pour vérifier une **LdV**.



LdV (dans arc de tir rouge)



LdV (dans arc de tir orange)



pas de LdV

Les Grandes Figurines Bloquent les Portes

Si une grande figurine se trouve dans l'entrebâillement d'une porte, celle-ci ne peut plus être fermée, que ce soit automatiquement (porte **Coulissante**) ou manuellement (porte en **Bois**).

Explosion et Grande Figurine

Si l'aire d'effet d'une **Arme Explosive** touche plus d'une case d'une grande figurine, l'adversaire qui a placé ou tiré l'explosif choisit quelle case est prise en compte pour calculer les touches. Une grande figurine subit les dégâts d'une **Explosion** seulement sur une case.

Grande Figurine et Capacité d'Élément de Sol

Si une grande figurine se trouve sur plus d'une tuile de sol, elle bénéficie des effets et des inconvénients de toutes les tuiles de sol.

Exemple : Le Mammouth MK II a détruit le mur entre le Quartier des Officiers et le Poste de Commandement, et se trouve à présent simultanément sur les deux tuiles. Pendant la prochaine **phase d'Initiative**, il peut bénéficier des **Capacités Spéciales** des deux tuiles de sol : il peut gagner 2 PC comme c'est la seule figurine présente dans le Poste de Commandement et il peut également dépenser un **PM NORAD** pour gagner 4 PC. Comme les figurines normales, il ne peut utiliser la **Capacité Spéciale** de chaque salle qu'une fois par tour.



Schéma n°40

Schéma n°39





Chercher avec une Grande Figurine

Si une grande figurine qui se trouve sur deux **Éléments de Sol** exécute un **ordre Fouille**, le joueur qui le contrôle doit annoncer quelle pièce il **Fouille** avant de lancer les dés.

Exemple du **Schéma n°40** : Le Mammouth MK II se trouve à la fois sur le Poste de Commandement et le Quartier des Officiers. Il peut **Fouiller** n'importe laquelle de ces deux salles, mais il doit annoncer laquelle avant d'exécuter son **ordre Fouille**. Il a tout intérêt à **Fouiller** le Quartier des Officiers étant donné que cette salle correspond à deux types de salles (Section des Officiers et Quartier d'Habitation).



Étude de Cas : Mammouth MK II

L'arme intégrée au Mammouth MK II peut être utilisée en deux modes : **Tir normal** et **destruction de mur**. Le **Tir normal** fonctionne avec les caractéristiques de **Tir** de la **carte Personnage**. La destruction de mur est déclenchée par la phrase **SPI** :



Détruire des Murs et des Portes

La Capacité Spéciale du Mammouth MK II consiste à détruire des murs et/ou des portes avec sa puissance de feu. Dépensez un PC sur le Mammouth MK II. Choisissez une **cible** dans l'**arc de tir rouge** du Mammouth MK II parmi les possibilités suivantes :

- ▶ Une longue section de mur
- ▶ Jusqu'à deux courtes sections adjacentes de murs
- ▶ Une grande porte
- ▶ Une section courte de mur et une porte adjacente
- ▶ Une ou deux petites portes adjacentes

Note : pour détruire une grande porte, il suffit de cibler une des deux cases de la porte.

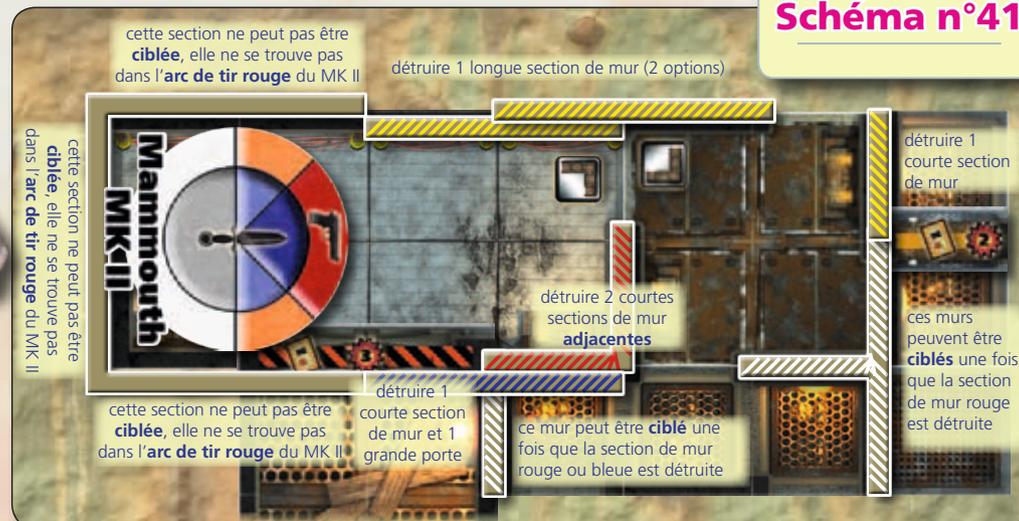
Lancez 3 dés jaunes. Si vous obtenez 4 points de test ou plus, le test est réussi. Retirez la ou les portes ciblées et/ou placez un marqueur Mur Brisé de la taille appropriée (petit ou grand) sur le ou les murs ciblés. **Note** : Les valeurs Défensives des cibles sont ignorées.



Tomber à Court de Munitions

Le Mammouth MK II n'est pas sujet à l'icône "à court de munitions". Sa seule limite de munitions est la réserve de marqueurs Murs Brisé disponibles. **Une fois qu'il n'y en a plus, le Mammouth MK II ne peut plus utiliser sa Capacité Spéciale ni Tirer normalement.** Attention : d'autres effets sont susceptibles d'utiliser des marqueurs Murs Brisé, comme les explosions ou la capacité spéciale de Jack Saw.

Schéma n°41



Avec cette nouvelle règle, vous pouvez jouer le Scénario n°7 - Contamination!

Pour jouer le Scénario n°8, lisez:

- ▶ CAPTURER
- ▶ TORTURE



CAPTURER

Une fois qu'un **Personnage** est **Blessé**, il peut être **Capturé** par des **Personnages** ennemis adjacents. Pour **Capter** un **Personnage** adverse **Blessé** :

- ▶ Exécuter un **ordre Corps-à-corps** contre un **Personnage** ennemi **Blessé** adjacent
- ▶ Annoncer qu'il s'agit d'une tentative de **Capture**, et non d'infliger des dégâts, avant de lancer les dés.
- ▶ Le **Personnage** qui tente de **Capter** est le **Ravisseur**. La **cible** de la **Capture** est la **Victime**.
- ▶ Si les **dommages** obtenus sont suffisants pour tuer la **Victime**, celle-ci est **Capturée** au lieu d'être **Tuée**. Sinon, la tentative de **Capture** échoue.
- ▶ Dans tous les cas, aucun dégât n'est infligé à la **Victime**.

Si la **Victime** est **Capturée** :

- ▶ Retirez la figurine de la **Victime** du plateau et placez-la sur la **carte Personnage** du **Ravisseur**. La **Victime** devient un **Prisonnier**.
- ▶  =  Un **Prisonnier** a un poids de 1, qui simule le fait qu'il doit être traîné par le **Ravisseur**. Si cela a pour conséquence de dépasser la **capacité de Transport** du **Ravisseur**, celui-ci doit abandonner de l'**Équipement**.
- ▶  Placez un marqueur **Prisonnier** sur la **carte Personnage** de la **Victime**, pour indiquer que ce **Personnage** a été **Capturé**.
- ▶ Le **Ravisseur** peut prendre tout ou une partie des cartes ou marqueurs d'**Équipement** qui étaient transportés par le **Prisonnier**, pour autant que cela n'aboutisse pas à un dépassement de sa **capacité de Transport**. Toute **carte Équipement** qui n'est pas prise par le **Ravisseur** est retirée du jeu ou va au fond de la **pioche de Fouille** si le scénario utilise la règle de **Fouille**.

Limitations du Prisonnier

- ✗ Un **Prisonnier** ne peut exécuter aucun ordre et n'accorde aucun **PC de bonus** pendant la **phase d'Initiative**
- ✗ On ne peut pas attribuer de **tuile d'Ordre** à un **Prisonnier**
- ✗ Un **Prisonnier** ne peut pas utiliser sa **Capacité Spéciale**
- ✗ Un **Prisonnier** ne peut pas conserver de l'**Équipement**
- ✓ Un **Prisonnier** est traité exactement de la même manière qu'une **carte Équipement**. Il peut être transféré entre **Personnages** amis et changer de **Ravisseur** pour autant que la **capacité de Transport** est respectée.
- ✓ Un **Ravisseur** peut libérer volontairement un **Prisonnier**. Il peut le faire pour zéro **point de Mouvement** en exécutant un **ordre Mouvement**. Le **Prisonnier** libéré est placé sur n'importe quelle case adjacente au **Ravisseur**.

✓ Un **Prisonnier** peut être **Torturé** (cf. section **Torture**)

✗ Un **Ravisseur** ne peut pas transporter plus d'un **Prisonnier**



Libérer un Prisonnier en Tuant son Ravisseur

Dès qu'un **Ravisseur** est **Mort**, son **Prisonnier** redevient libre. La figurine du **Prisonnier** libéré est placée sur la case du cadavre du **Ravisseur**. Le joueur qui regagne le contrôle du **Prisonnier** libéré choisit l'orientation de la figurine. Retirez le marqueur **Prisonnier** de la **carte Personnage** du **Prisonnier** libéré. L'**Équipement** transporté par le **Ravisseur Mort** peut être distribué entre le **Prisonnier** libéré et tout **Personnage adjacent** l'ayant secouru (il peut y en avoir plus d'un dans le cas d'un ordre **Combiné**, cf. section **Combinaison**).



Assassiner un Prisonnier

Un **Ravisseur** peut assassiner son **Prisonnier** en dépensant 1 **PC** dans un **ordre Corps-à-corps**. Le **Prisonnier** est automatiquement tué. Aucun jet de dé n'est nécessaire. Placez le marqueur du **Personnage Prisonnier**, avec la face montrant son visage vers le haut, sur la case du **Ravisseur**.



Libérer un Prisonnier en Capturant son Ravisseur

Si un **Ravisseur** est à son tour **Capturé** par un autre **Personnage**, le **Prisonnier** est libéré automatiquement, et le **Ravisseur** devient un **Prisonnier**. Sa figurine est placée sur la **carte Personnage** du nouveau **Ravisseur**, et la figurine du **Prisonnier** libéré est placée sur la case où il se trouvait. Toutes les autres règles relatives à la **Capture** et à la libération des **Prisonniers** s'appliquent comme expliqué ci-avant.



Capter une Grande Figurine

Une grande figurine peut être **Capturée** comme toute autre figurine. Si une grande figurine est **Capturée** :

- ▶ La grande figurine reste sur le plateau.
- ▶ Placez un marqueur **Prisonnier** sur la **carte Personnage** de la grande figurine.
- ▶ Le **Ravisseur** prend la **carte Personnage** de la grande figurine en face de lui.
- ▶ Placez la figurine du **Ravisseur** sur la **carte Personnage** de la grande figurine pour indiquer qu'il la pilote



Les Grandes Figurines Prisonnières

- ▶ Le **Ravisseur** doit rester à l'intérieur de la grande figurine s'il souhaite la conserver comme **Prisonnier**.
- ▶ Le **Ravisseur** peut déplacer (piloter) la grande figurine en utilisant la **valeur de Mouvement** de la grande figurine.
- ▶ Le **Ravisseur** obtient la **valeur d'Armure**, le tableau de **Corps-à-corps** et la **capacité de Transport** de la grande figurine.

▶ Le **Ravisseur** conserve ses propres **Points de Vie**, **PC de bonus** et **PC maximum** par tour.

▶ Pour toutes les autres caractéristiques, le **Ravisseur** décide s'il utilise ses propres caractéristiques ou celles de la grande figurine, au moment opportun.

▶ Si la grande figurine a des armes intégrées (indiquées sur la **carte Personnage**), le **Ravisseur** peut les utiliser.

▶ Le **Ravisseur** peut activer aussi bien la **Capacité Spéciale** de la grande figurine que la sienne.

▶ Les autres figurines contrôlées par le joueur du **Ravisseur** peuvent traverser la grande figurine, aussi longtemps qu'elle reste **Prisonnière**.

▶ Les figurines contrôlées par le joueur qui contrôlait auparavant la grande figurine ne peuvent plus traverser la grande figurine aussi longtemps qu'elle reste **Prisonnière**.

▶ Si le **Ravisseur** à l'intérieur de la grande figurine est **Capturé** ou **Tué**, la grande figurine est automatiquement libérée. S'il n'y a pas de **Ravisseur** à l'intérieur de la grande figurine à la fin d'un **round d'Activation** quelconque, elle est automatiquement libérée.

▶ Il ne peut y avoir qu'un seul **Ravisseur** dans la grande figurine mais un transfert de **Ravisseur** peut être organisé. Cela ne peut se faire qu'en utilisant un **ordre Mouvement Combiné** avec deux **Personnages** (cf. section **Combinaison**). Un **Personnage** sort de la grande figurine et un autre y entre pendant le même **round d'Activation**.



Un **Ravisseur Salémite** peut **Torturer** son **Prisonnier** afin de lui soutirer des informations (**Points d'Espionnage**) :

- ▶ Seuls les **Personnages Salémites** peuvent **Torturer**.
- ▶  Dépenser 1 à 4 **PC** sur un ordre d'**Interaction** d'une **tuile d'Ordre** affecté au **Ravisseur**.
- ▶ Chaque **PC** dépensé pour **Torturer** accorde un dé noir (appelé dé de **Torture**).
- ▶ Si le **Ravisseur** transporte le **Kit de Torture** (**carte Équipement**), il gagne deux dés de **Torture** supplémentaires.
- ▶ Si le **Ravisseur** est dans la **Salle de Torture** (**tuile de sol**), il gagne deux dés de **Torture** supplémentaires.
- ▶ Les icônes de **Points d'Espionnage** obtenues sur les dés sont utilisés comme décrit dans la section **Espionnage**.
- ▶ Tous les autres résultats sont ignorés.

Un **Ravisseur** peut **Torturer** le même **Prisonnier** plusieurs fois par tour ou même dans le même **round**



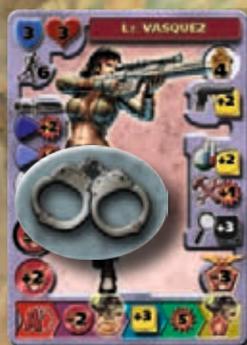


Schéma n°42 Torture



$$+3 +2 +2 = +7$$



Jessica Hollister a **Capturé** Vasquez. Elle dépense 3 PC sur un ordre d'**Interaction** pour **Torturer** Vasquez. Jessica a donc trois dés de **Torture**.

Comme elle est dans la Salle de Torture, elle reçoit deux dés de **Torture** supplémentaires, et comme elle transporte le Kit de Torture, elle obtient deux dés de **Torture** supplémentaires. Elle lance donc un total de sept dés.

Elle obtient deux **Points d'Espionnage** qu'elle peut utiliser comme elle le souhaite. Les cinq autres résultats sont ignorés.

Une fois que Jessica a terminé et que le tour revient au joueur Salémitte, celui-ci peut activer Franck Einstein et le faire traverser la case de Jessica Hollister pour prendre la **Prisonnière** et le Kit de **Torture**, devenant ainsi le nouveau **Ravisseur**. Etant dans la Salle de Torture, il peut très bien **Torturer** Vasquez de la même manière.

d'Activation. De plus, un autre **Personnage**, allié au **Ravisseur**, peut lui prendre le **Prisonnier** pour le **Torturer** encore. Deux **Ravisseurs** peuvent échanger leurs **Prisonniers** respectifs pour les **Torturer** chacun à leur tour. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où un **Prisonnier** peut être **Torturé**.

Avec Capturer et Torture, vous pouvez jouer le Scénario n°8 - Sauver James Woo !

Pour jouer le Scénario n°9, lisez:

- ▶ **COMBINAISON**
- ▶ **NIVEAUX MULTIPLES**



Quand un **Personnage** exécute un ordre, d'autres **Personnages** peuvent se joindre à lui en utilisant les sections d'**Ordre Dorées** du même type d'ordre de façon à ce qu'ils puissent réaliser ensemble un **Ordre Combiné**, plus puissant, pendant le même **round d'Activation**. Les **Personnages** qui exécutent un **Ordre Combiné** sont appelés **Personnages Combinés**.

Mise en Place d'un Ordre Combiné

- ▶ Tous les **Personnages Combinés** doivent être contrôlés par le **joueur Actif**.
- ▶ Tous les **Personnages Combinés** doivent exécuter le même type d'ordre (**Mouvement**, **Corps-à-corps**, **Tir**, **Interaction/Torture**, **Fouille**).
- ▶ Seul un **Personnage** est considéré comme le **Personnage activé**. C'est le **Personnage** qui a été activé par le **joueur Actif** pendant ce **round d'Activation**.
- ▶ La couleur de la section d'ordre exécutée par le **Personnage activé** peut être de n'importe quelle couleur : **Noire**, **Rouge** ou **Dorée**.
- ▶ La couleur des sections d'ordre exécutées par tous les autres **Personnages combinés** DOIT être **Dorée**.

▶ Vu que seuls les **Personnages activés** peuvent recevoir une **tuile d'Ordre**, les autres **Personnages Combinés** doivent utiliser des **tuiles d'Ordre** préalablement affectées pour participer à l'**Ordre Combiné**.

▶ Le **joueur Actif** doit dépenser au minimum 1 PC sur chaque section d'ordre de chaque **Personnage Combiné** (y compris le **Personnage activé**). Il peut dépenser plus d'un PC sur certains **Personnages** si la section d'ordre correspondante affectée à ces **Personnages** permet plus d'un PC.

▶ Aucun des **Personnages Combinés** ne peut dépasser son PC maximum par tour.

▶ Excepté dans le cas d'un **Mouvement Combiné**, tous les dés attribués à tous les **Personnages Combinés** qui exécutent un **Ordre Combiné** sont lancés en une seule fois, en ajoutant tous les bonus automatiques, le cas échéant. C'est le principal intérêt des **Ordres Combinés**.

▶ Le **joueur Actif** doit dépenser tous les PC qu'il souhaite dépenser pour tous les **Personnages combinés** avant de commencer l'exécution de l'**Ordre Combiné**.

▶ Le **joueur Actif** peut exécuter plus d'un **Ordre Combiné** dans le même **round d'Activation**, mais chaque **Ordre Combiné** doit être résolu indépendamment.

✗ Un **Ordre Combiné** ne peut pas être exécuté pendant une **Interception**.

✗ Les **Personnages** ne peuvent pas se **Combiner** pour activer une **Capacité Spéciale de Personnage**.

Note : Si un **Personnage** exécute un ordre seul en utilisant une section d'**Ordre Dorée**, ce n'est pas considéré comme un **Ordre Combiné** : c'est juste un ordre ordinaire.



Exécuter un Ordre Combiné



Mouvement Combiné

- ▶ Permet de déplacer plus d'un **Personnage** dans le même **round d'Activation**.
- ▶ Le **joueur Actif** décide dans quel ordre il déplace ses **Personnages Combinés**, mais il doit achever le **Mouvement** d'un **Personnage** avant d'en déplacer un autre.
- ▶ Chaque **Personnage Combiné** se déplace en fonction des PC dépensés sur la **tuile d'Ordre** qui lui est affectée.
- ▶ Chaque **Personnage** qui se déplace peut faire l'objet d'un **Duel d'Interception**, mais seulement lorsque c'est son tour de se déplacer.

Exemple : Vasquez est le **Personnage activé**. Vasquez et Nick Bolter sont dans la même pièce. Ils exécutent un **Mouvement Combiné**. Nick se déplace en premier. Il ouvre une porte, et Jessica Hollister a maintenant une **Ligne de Vue** sur les deux **Personnages**. Elle peut demander un **Duel d'Interception**. Ce **Duel** a pour objet d'**Intercepter** le **Mouvement** de Nick, et non celui de Vasquez, vu que celle-ci ne s'est pas encore déplacée. Quand Vasquez commencera à se déplacer, Jessica Hollister pourra demander à nouveau un **Duel**, si les conditions pour une **Interception** sont rencontrées.

Les **Mouvements Combinés** sont très utiles pour se déplacer à travers les **portes Coulissantes** à **carte Magnétique** avec plusieurs **Personnages** lorsqu'un seul d'entre eux est équipé d'une **carte Magnétique**!



Combat au Corps-à-corps Combiné

▶ Chaque **Personnage Combiné** doit être adjacent au **Défenseur**.

- ▶ Vérifiez l'arc de combat au **Corps-à-corps** de chaque **Attaquant** pour déterminer la **Force de Combat** de chaque figurine.
- ▶ Si le **Défenseur** est attaqué sur plusieurs arcs de combat différents (cf. **Schéma n°9**), le joueur qui contrôle le **Défenseur** choisit quelle couleur d'arc il utilise.
- ▶ Lancez ensemble tous les **dés de Combat** des **Personnages Combinés** et ajoutez les **touches automatiques**.
- ▶ Si le **Défenseur** obtient des **touches critiques**, il décide comment il les distribue entre les **Attaquants**.

Exemple de Corps-à-corps Combiné

Lors des **rounds d'Activation** précédents, le joueur Salémite a affecté des **tuiles d'Ordre** à Jack Saw et aux deux zombies. Ils ont exécuté des **Mouvements** afin de se mettre au contact avec le Mammouth MK II, mais n'ont pas combattu. Le joueur Salémite a sélectionné avec soin les **tuiles d'Ordre** qu'il a affectées à ces zombies, en s'assurant que ces tuiles présentaient des sections d'ordre **Dorées** de **Corps-à-corps**.

Pendant le dernier **round d'Activation** du joueur NORAD, le Mammouth MK II s'est retrouvé bloqué et n'a pas pu se déplacer. Le joueur Salémite est de nouveau le **joueur Actif**. Ce **round d'Activation**, il décide d'activer Franck Einstein qui est déjà **adjacent** au Mammouth MK II. Il attribue une **tuile d'Ordre** à Franck Einstein avec un **ordre Corps-à-corps Noir** et dépense 4 PC dessus. Au même moment, il annonce un



Défenseur

Schéma n°43

combat au **Corps-à-corps Combiné** et utilise les sections d'ordre **Dorées** des trois autres zombies **adjacents** au Mammouth MK II. Il dépense 2 PC sur Jack Saw, 1 PC sur le Zombie 1 et 2 PC sur le Zombie 2.

Franck Einstein, Jack Saw et le Zombie 1 transportent des armes de combat au **Corps-à-corps** qui augmentent leurs attaques. Le Zombie 1, Jack Saw et Franck Einstein attaquent avec leur arc de combat **bleu-foncé**. Le Zombie 2 attaque avec



Attaquants

son **arc bleu-clair**. Pour ce combat **Corps-à-corps Combiné**, en incluant les armes transportées par chacun d'entre eux, les **Attaquants** peuvent lancer 21 **dés de Combat** et ajouter 5 **touches automatiques** !!!

Le Mammouth MK II est attaqué sur ses arcs de combat au **Corps-à-corps gris** et **bleu-foncé**. Bien sûr, il choisit l'**arc bleu-foncé** et lance quatre **dés de Combat** en tant que **Défenseur**. Malheureusement, ça ne l'aidera pas beaucoup face à une telle attaque...

Notez qu'un tel combat au **Corps-à-corps Combiné** est extrêmement difficile à mettre en place.

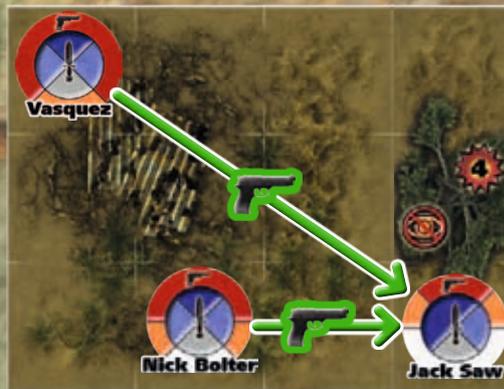


Tir Combiné

▶ Chaque **Personnage combiné** doit avoir une **Ligne de Vue** et tirer sur la même **cible**.

- ▶ Déterminez séparément la portée requise pour chaque **Tireur**.
- ▶ Lancez séparément pour chaque **Tireur** pour voir si le **ciblage** est réussi.
- ▶ Pour chaque **Tireur** qui a réussi son **ciblage**, vérifiez si la **cible** est dans l'arc de tir **rouge** ou **orange** pour déterminer les **dés de Combat** et les **touches automatiques**.
- ▶ Lancez ensemble tous les **dés de Combat** des **Personnages Combinés**, et ajoutez les **touches automatiques**.
- ▶ Calculez les **dommages** comme décrit dans la section **Tir**.

Schéma n°44



Cible

Tireurs



Personnage Actif

déploiement, avec une **tuile d'Ordre** qui lui a été affectée. C'est le moment d'utiliser cette **tuile d'Ordre**.

Le joueur NORAD déclare un **Ordre Combiné** de **Tir** avec Nick Bolter et Vasquez qui tirent simultanément sur Jack Saw. Nick Bolter est le **Personnage activé** et il peut donc utiliser l'**ordre Tir Rouge** de la tuile qui vient de lui être affectée. Vasquez utilise l'**ordre Tir Doré** de sa tuile.

Vasquez est à cinq cases de la **cible** et doit lancer cinq dés jaunes pour **cibler** étant donné qu'elle transporte le Fusil Sniper.

Nick Bolter est à deux cases de Jack Saw et doit lancer deux dés jaunes pour **cibler**. Il décide d'utiliser son PC supplémentaire pour les **dommages** et pas pour **cibler**.

Si les deux **Personnages** réussissent leurs **ciblages**, ils lanceront au total six **dés de Combat** pour déterminer les **dommages**, étant donné que la **cible** est dans l'**arc de tir rouge** de Vasquez et dans la **zone rouge de dommages** du Lance-Grenade de Bolter.

Exemple de Tir Combiné

Le joueur NORAD est le **joueur Actif**. Il active Nick Bolter et lui attribue une **tuile d'Ordre**. Nick Bolter se déplace d'abord et s'approche de Jack Saw.

Vasquez est dans la même case qu'au tour précédent. Ce tour, elle a seulement été **activée** en **attente de**





Fouille Combinée

- ▶ Tous les **Personnages Combinés** doivent être sur la même tuile de salle.
- ▶ Si une grande figurine est un des **Personnages Combinés**, une partie de cette figurine doit être dans la même tuile de salle que les autres **Personnages Combinés**.
- ▶ Lancez ensemble tous les dés noirs accordés par tous les **Personnages Combinés**, en ajoutant les **Points de Fouille automatiques**.
- ▶ Cherchez dans la **pioche de Fouille** normalement, en utilisant les résultats obtenus sur les dés noirs.
- ▶ Une seule **carte Équipement** peut être prise. Le **joueur Actif** choisit quel **Personnage** reçoit la carte.
- ▶ Si les dés noirs accordent des **Points d'Espionnage**, ils peuvent être convertis en PM seulement si les **Personnages Combinés** sont en territoire étranger.
- ▶ Si la Capacité Spéciale d'une tuile de sol accorde des dés noirs supplémentaires pendant un **ordre Fouille**, comme l'Armurerie ou la Salle des Coffres, chaque **Personnage Combiné** bénéficie de ce bonus cumulativement (Exemple : si deux Personnages fouillent l'Armurerie, ils obtiennent un bonus total de deux dés noirs supplémentaires).



Interaction Combinée avec une Carte Équipement



- ▶ Un des **Personnages Combinés** doit transporter l'**Équipement** pour Interagir avec celui-ci. On l'appelle le **porteur**.
- ▶ Tous les autres **Personnages Combinés** doivent être adjacents au **porteur**.
- ▶ Si la condition **SPI** indique qu'il faut dépenser deux PC ou plus (par exemple, **Dossiers Secrets**), seul le **porteur** doit dépenser ce montant en PC. Tous les autres **Personnages Combinés** doivent seulement dépenser 1 PC, chaque PC supplémentaire dépensé accordant un dé en plus.
- ▶ Si la condition **SPI** requiert la dépense de PC Salémities exclusivement, seuls des **Personnages Salémities** peuvent être **Combinés** pour Interagir avec cet **Équipement** (par exemple, **Sérum à Zombie**). La même règle vaut pour les PC NORAD.
- ▶ Si la condition **SPI** requiert un cadavre, le **porteur** doit faire face au cadavre (par exemple, **Sérum à Zombie**).
- ▶ Si l'effet de l'**Équipement** doit être appliqué à un **Personnage** (par exemple, **Morphine** ou **Trousse Médicale**), n'importe lequel des **Personnages Combinés** peut bénéficier de cet effet. Le **joueur Actif** doit choisir quel **Personnage** en bénéficie. Seulement un **Personnage** peut bénéficier de l'effet. Quelle que soit la personne qui bénéficie de l'effet, la **carte Équipement** reste dans les mains du **porteur**.
- ▶ Si la **carte Équipement** entraîne la pose d'un marqueur sur le plateau, le marqueur est placé sous le **porteur** (par exemple, **Mines** ou **Virus Mortel**).

- ▶ Si la **carte Équipement** déclenche un effet sur une tuile de sol, la salle affectée est celle où le **porteur** se trouve (par exemple, **Schémas Électriques** ou **Disrupteur Magnétique**).
- ▶ Si la **carte Équipement** déclenche une aire d'effet, celle-ci est centrée sur le **porteur** (exemple : **Capsule de Gaz Toxique**).
- ▶ Si la Capacité Spéciale d'une tuile de sol accorde un dé jaune supplémentaire pour le test, comme le Laboratoire de Chimie ou l'Atelier d'Assemblage des Robots, chaque **Personnage Combiné** qui se situe dans cette salle bénéficie de ce bonus cumulativement (exemple : si deux Personnages tentent d'analyser l'Ordinateur Portable dans le Laboratoire de Chimie, ils obtiennent un bonus total de quatre dés jaunes supplémentaires).



Interaction Combinée avec un Élément de Sol



- ▶ Si un **Élément de Sol** n'a qu'une seule icône de position, combiner des **Personnages** pour Interagir avec cet **Élément de Sol** est impossible (par exemple : **Salle de Communication Satellite**, **Générateur**, **Chambre Cryogénique**). Le Laboratoire à Zombies et la Morgue contiennent plus d'une icône de position, mais chaque icône concerne un **Élément de Sol** différent. En conséquence, une **Interaction Combinée** est impossible également.
- ▶ Si un **Élément de Sol** porte plusieurs icônes de position, chaque **Personnage Combiné** doit se tenir sur une de ces icônes, en faisant face à l'**Élément de Sol** (exemple : **Salle des Missiles**, **Infirmierie** ou **Salle de Surveillance Vidéo**).

- ▶ Si la condition **SPI** requiert la dépense de 2 PC ou plus, seul le **Personnage activé** a besoin de dépenser ce montant de PC. Tous les autres **Personnages Combinés** doivent seulement dépenser 1 PC, chaque PC supplémentaire dépensé permettant de lancer un dé de plus (exemple : **Salle des Missiles**).
- ▶ Si une salle porte une phrase **SPI** et aucune icône de position, tous les **Personnages Combinés** doivent être dans la salle, mais seulement un **Personnage** peut bénéficier de son effet (exemple : **Chambre des Patients**).



Torture Combinée



- ▶ Le **Ravisser du Prisonnier** doit être un des **Personnages Combinés**.
- ▶ Tous les autres **Personnages Combinés** doivent être adjacents au **Ravisser**.
- ▶ Seuls les **Personnages Salémities** peuvent être impliqués dans la **Torture**.
- ▶ Chaque PC dépensé sur les ordres d'**Interaction** de chaque **Personnage combiné** accorde +1 dé de **Torture**.
- ▶ Chaque **Personnage Combiné** qui se trouve dans la Salle de Torture reçoit deux dés de **Torture** supplémentaires.
- ▶ Si un **Personnage combiné** transporte le Kit de Torture, seul lui gagne deux dés de **Torture** supplémentaires.





NIVEAUX MULTIPLES

Schéma n°45

Certains scénarios présentent des Niveaux Multiples. Chaque niveau du plateau inclus des tuiles d'Escaliers Montant ou Descendant pour permettre aux Personnages de se déplacer entre les différents niveaux.

Note : Les grandes figurines ne peuvent pas utiliser des tuiles d'escaliers pour se déplacer entre les niveaux, bien qu'elles puissent passer sur ces cases et se tenir dessus.



Tuiles d'Escalier

Quant un Personnage se trouve sur une tuile d'Escalier Montant ou

Descendant, il peut utiliser un point de Mouvement pour aller directement sur la tuile d'escalier correspondante dans le niveau connecté par cet escalier (cf. Schéma n°45).



LdV et Escaliers

Une figurine peut rester sur une tuile d'escalier. La case occupée par la figurine est considérée comme une case de sol normal, ce qui signifie que les autres figurines qui sont au même niveau peuvent avoir une LdV sur la figurine. De la même manière, la figurine qui est sur les escaliers peut avoir une LdV sur les autres figurines du même niveau. De plus, la LdV de la figurine s'étend à la tuile d'escalier correspondante sur le niveau connecté.

Sur le Schéma n°45, lorsque Franck Einstein termine son Mouvement sur la tuile d'escalier indiquée par un A, il a une Ligne de Vue sur la tuile d'escalier indiquée par un B. Lorsque Vasquez termine son Mouvement sur la tuile d'escalier indiquée par un D, elle a une Ligne de Vue sur la tuile d'escalier indiquée par un C.



Corps-à-corps et Escaliers

Une figurine qui se trouve sur une tuile d'escalier peut être attaquée au Corps-à-corps par toute figurine adjacente du même niveau. De plus, elle peut être attaquée par une figurine adverse qui se trouve sur la tuile d'escalier correspondante du niveau connecté. Quand le Corps-à-corps a lieu à travers des escaliers, il n'y a pas d'orientation entre ces Personnages et chaque joueur, Attaquant comme Défenseur, est libre de choisir l'arc de Corps-à-corps de son choix (cf. Schéma n°46). Cette règle s'applique également en cas d'attaque Combinée impliquant un Personnage qui attaque à travers une tuile d'escalier.



Tir dans les Escaliers

Étant donné qu'une figurine qui se trouve sur une tuile d'escalier a une LdV sur la tuile d'escalier correspondante du niveau connecté, elle peut tirer sur une figurine adverse qui se trouve sur cette tuile d'escalier. Dans ce cas, la portée entre les deux tuiles d'escalier est d'une case. Cependant, la cible est toujours considérée comme étant dans l'arc de tir orange du Tireur, quelle que soit l'orientation des deux figurines.



Explosions et Escaliers

Si une tuile d'escalier se trouve dans la zone rouge d'une Arme Explosive, l'aire d'effet est appliquée normalement, puis l'effet s'étend à la tuile d'escalier correspondante du niveau con-



Mouvement entre Niveaux

- En dépensant 2 PC sur un ordre Mouvement, Jeff Deeler peut se déplacer du Sous-sol au Rez-de-Chaussée en utilisant huit points de Mouvement (flèche de Mouvement bleue).
- En dépensant 1 PC sur un ordre Mouvement, Vasquez peut se déplacer du Rez-de-Chaussée au Premier Étage en utilisant six points de Mouvement. Elle s'arrêtera sur la case d'escalier descendant indiquée par un D (flèche de Mouvement rouge).
- En dépensant 2 PC sur un ordre Mouvement, Franck Einstein peut se déplacer du Premier Étage (niveau +1) jusqu'au Sous-sol (niveau -1) en utilisant dix points de Mouvement. Il s'arrêtera sur la case d'escalier montant indiquée par un A (flèche de Mouvement jaune).



Corps-à-corps dans des Escaliers

Vasquez et Jeff Deeler se trouvent tous les deux sur des tuiles d'escaliers connectées entre le Sous-sol et le Rez-de-Chaussée. Deeler attaque Vasquez au Corps-à-corps et décide d'utiliser son arc de combat bleu-foncé. Vasquez décide de faire de même et utilise son arc de combat bleu-foncé également.

Tir dans des Escaliers

Vasquez et Jeff Deeler se trouvent tous les deux sur des tuiles d'escaliers connectées entre le Sous-sol et le Rez-de-Chaussée. Ainsi, Vasquez a une Ligne de Vue sur Deeler, et inversement. Si Vasquez tire sur Deeler, elle doit cibler à une distance de 1. Si le ciblage est réussi, elle lancera les dommages correspondant à l'arc de tir orange de son Arme à Feu. La même règle vaut pour Deeler s'il veut tirer sur Vasquez.

Schéma n°46

Vous pouvez maintenant jouer le Scénario n°9 - Les Sous-Sols de l'Horreur!

Maintenant, créez vos propres scénarios avec:
▶ S.A.G.S. 2 JOUEURS
▶ S.A.G.S. 3/4 JOUEURS

Explosion dans les Escaliers

Vasquez lance une Grenade sur la tuile d'escalier montant du Sous-sol. La distance pour cibler est de deux. Le ciblage est un succès automatique vu la valeur de Tir de la Grenade. Il n'est donc pas nécessaire de lancer les dés pour cibler. La case d'escalier du Sous-sol subit 3 dés de dommages. La case d'escalier du Rez-de-Chaussée, sur laquelle se trouve Jeff Deeler, est également touchée par l'Explosion et subit 3 dés de dommage (zone rouge de la Grenade). L'Explosion ne s'étend pas plus loin que cette case au Rez-de-Chaussée, et ne le ferait pas non plus si c'était une Arme Explosive avec une aire d'effet plus étendue.

Enfin, la case en face de Vasquez est également touchée par l'Explosion (aire d'effet au même niveau que Vasquez) et subit +4 touches automatiques.



Schéma n°47



Le S.A.G.S. est un mode de jeu qui permet aux joueurs de générer automatiquement des scénarios divers en suivant un protocole de règles. Ce chapitre est donc à la fois une section de règles et une description de scénario. Pour jouer à *Earth Reborn*, en utilisant le S.A.G.S., suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

ÉTAPE 1 - CONSTRUIRE LE PLATEAU

- Les joueurs décident qui jouera les Salémite et qui jouera le NORAD. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, déterminez leur clan respectif aléatoirement.
- Construisez le cadre du plateau à sa taille maximum de 16 x 20 cases, comme indiqué à l'extrémité droite du **Schéma n°48**.
- Retirez du jeu les tuiles d'Escaliers Montant et Descendant. Triez les autres tuiles par forme en 11 groupes, comme indiqué sur le **Schéma n°48**, et placez-les à portée de main des deux joueurs. C'est la **Zone de Construction**.



Le joueur NORAD prend les cinq tuiles Taupe Mécanique (groupe 6).



Chaque joueur place son marqueur de PM sur la case 30 PM de la piste de score autour du plateau.

- Prenez les 24 marqueurs de porte et retournez-les sur le verso. Le joueur Salémite prend les 12 portes qui ont une icône de **coût en PM** Salémite au verso, tandis que le joueur NORAD prend les 12 portes qui ont une icône de **coût en PM** NORAD.



- Chaque joueur trie ses portes en deux piles :

- ◆ Celles qui ont une icône de **coût de -1 PM** d'un côté.
- ◆ Celles qui ont une icône de **coût de -0 PM** de l'autre.

- Chaque joueur retourne alors ses portes du côté recto en s'assurant de conserver ses deux piles séparées face à lui, en dehors du cadre. Ces piles constituent ses réserves de portes.

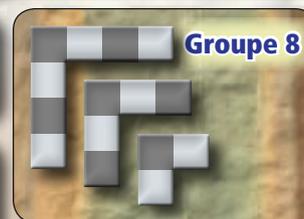
- ◆ Déterminer aléatoirement qui commence l'étape de construction.



Groupe 1



Groupe 4



Groupe 8



Groupe 2



Groupe 5



Groupe 9



Groupe 3



Groupe 7



Groupe 10



Groupe 11

**Schéma
n°48**



Cadre
Complet



Règles de Construction

Le joueur qui ajoute une tuile au plateau est appelé le **Constructeur**.

- En commençant par le premier joueur, chaque joueur prend un groupe de tuiles dans la **Zone de Construction** et choisit une tuile de ce groupe. Si un joueur ne souhaite prendre aucune tuile du groupe, il le replace dans la **Zone de Construction** et en sélectionne un autre.

- Une fois qu'une tuile a été choisie, remplacez immédiatement le reste de la pile de tuiles du groupe dans la **Zone de Construction**, afin de la rendre accessible à l'autre joueur. Ensuite, placez la tuile choisie dans le cadre du plateau, en respectant les **Règles de Construction**, le premier joueur plaçant sa tuile d'abord.

- Les joueurs continuent à choisir et à placer les tuiles chacun leur tour. Cependant, ils ne doivent pas attendre que l'autre joueur ait placé sa tuile pour choisir la tuile suivante. Ils sont libres de prendre et de replacer les groupes de tuiles comme ils le souhaitent jusqu'à ce qu'ils aient trouvé la tuile qu'ils veulent déposer.

- Continuer la construction jusqu'à ce que le plateau soit complet (plus aucun trou ne reste dans le cadre).

- Portes** : Quand le cadre est plein, si l'un des joueurs (ou les deux) ont encore des marqueurs de portes dans leur réserve, ils peuvent continuer à placer des portes, chacun à leur tour, en respectant les **Règles de Placement des Portes** expliquées ci-après, jusqu'à ce que les deux joueurs passent leur tour.

- Une fois qu'ils ont terminé, rangez dans la boîte toutes les portes et les tuiles de sol restantes de la **Zone de Construction** : elles ne seront pas utilisées.

- Placez la tuile de sol de manière à ce qu'elle touche le cadre ou une autre tuile de sol déjà placée (cf. **Schéma n°49**).

- Assurez-vous qu'un accès aux cases d'intérieur de la nouvelle tuile de sol est possible sans casser de mur. Si nécessaire, ajoutez des portes pour permettre un tel accès (cf. **Règles de Placement des Portes**, ci-après).

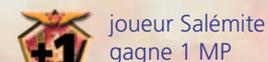
- Si une **case d'extérieur** est en contact direct avec une case d'intérieur sans mur de séparation, placez une porte pour créer une séparation (cf. **Schéma n°49**).

- Si le **Constructeur** n'a plus de portes, il perd 2 PM pour chaque tuile de sol placée en violation des règles ci-dessus.

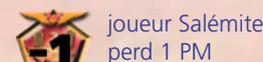
- Si le **Constructeur** le souhaite, il peut placer des portes supplémentaires entre la nouvelle tuile de sol et les tuiles de sol adjacentes.

- Taupe Mécanique** : Le joueur NORAD peut placer une Taupe Mécanique à la place d'une tuile de sol ordinaire. Choisissez-en une (certaines ont un **coût en PM** à payer lorsqu'elles sont révélées à l'étape 4 - Déploiement), placez-la face cachée et considérez qu'il y a quatre murs sur ses côtés. Cette tuile est considérée comme inaccessible pour l'instant ; aucune porte ne peut être placée dessus.

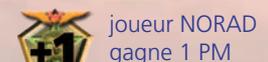
- Les tuiles de sol avec une icône de **Points de Mission** (PM) entraînent le gain ou la perte de PM sur la piste de score comme suit :



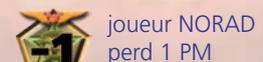
joueur Salémite
gagne 1 PM



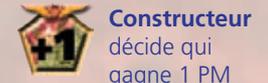
joueur Salémite
perd 1 PM



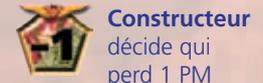
joueur NORAD
gagne 1 PM



joueur NORAD
perd 1 PM



Constructeur
décide qui
gagne 1 PM



Constructeur
décide qui
perd 1 PM

Conseil Tactique

Évitez de choisir trop de tuiles d'une ou deux cases en début de construction. Ce ne sont en général pas les meilleurs choix, et ils peuvent entraîner une pénurie de petites tuiles pour combler les trous en fin de construction. Si une pénurie arrive, les constructeurs peuvent remplacer des tuiles **adjacentes** par une tuile plus longue qui présente les mêmes caractéristiques, pour autant que cela ne modifie pas la présentation du plateau.

2 SAGS Règles de Placement des Portes

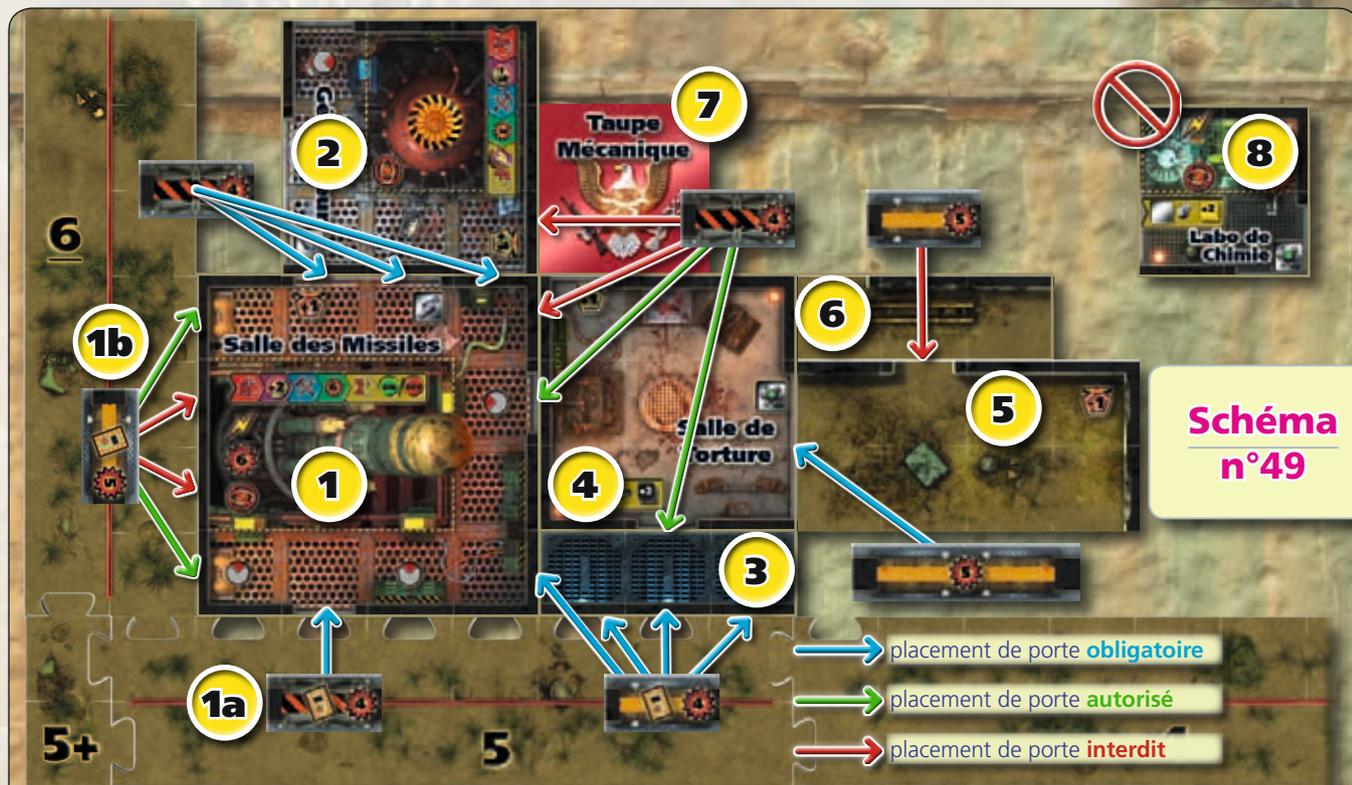
- ▶ Le **Constructeur** choisit une porte de sa réserve de portes.
- ▶ Le cas échéant, il paie le **coût en PM** indiqué au verso de la porte.
- ▶ Il la place en se conformant aux contraintes suivantes :
 - ✓ Les portes sont placées à la jonction entre deux tuiles de sol, pas à l'intérieur d'une tuile de sol.
 - ✓ Une porte peut recouvrir une ligne vide entre deux cases ou un mur simple (cf. **Schéma n°6**).
 - ✗ Les deux côtés de la porte doivent être en contact avec des murs (**Note** : c'est une règle de construction, pas une règle de jeu. Si un mur connecté est détruit durant la partie, la porte reste).
 - ✗ Une porte ne peut pas recouvrir un double mur (cf. **Schéma n°6**).
 - ✗ Une porte ne peut pas être placée de telle façon qu'elle mène à une case infranchissable (entourée d'une ligne jaune pointillée).
 - ✗ Une porte ne peut pas être placée de façon à séparer deux cases d'extérieur.
 - ✗ Les portes ne peuvent pas recouvrir les murs qui portent cette texture (Salle des Coffres) :

2 SAGS ÉTAPE 2 - RASSEMBLER UNE ÉQUIPE

- ▶ **1** Le joueur NORAD prend les cartes de **Personnages** qui portent l'icône NORAD de **coût en PM** (cf. **Schéma n°1**).
- ▶ **1** Le joueur Salémite prend les cartes de **Personnages** portant l'icône Salémite de **coût en PM**. **Note** : Bien que Franck Einstein et Cherokee Bill soient des traîtres, ils sont Salémites au début du SAGS et peuvent seulement être sélectionnés par le joueur Salémite.
- ▶ Les joueurs choisissent secrètement les **Personnages** qu'ils veulent contrôler pendant ce scénario.
- ▶ Les joueurs révèlent simultanément les **Personnages** qu'ils ont sélectionnés et retirent les autres cartes du jeu.
- ▶ Chaque joueur paie le **coût en PM** indiqué sur les cartes de **Personnages** qu'il contrôle, en baissant son marqueur PM sur la piste de score du montant approprié.

2 SAGS ÉTAPE 3 - SÉLECTIONNER L'ÉQUIPEMENT

- ▶ Le joueur Salémite mélange le paquet de **cartes Équipement** sous la table, en retournant aléatoirement des cartes alors qu'il les mélange. Il replace le paquet sur la table. Le joueur NORAD a la possibilité de retourner le paquet une fois.



Exemple de Règles de Construction

Les numéros indiquent l'ordre dans lequel les tuiles de sol ont été placées dans le cadre.

- 1 1a** Le placement de la Salle des Missiles est correct pour autant que le **Constructeur** place une porte comme indiqué
- 1b** Ces portes ne peuvent pas être placées sur les murs simples indiqués par les flèches rouges, car elles mèneraient à des cases infranchissables (ligne pointillée jaune). Le **Constructeur** pourrait cependant décider de placer une porte sur un des murs simples indiqués par les flèches vertes.
- 2** Il n'y a pas d'accès aux cases intérieures du Générateur. Le **Constructeur** doit placer au moins une porte sur un des trois murs indiqués par les flèches bleues.
- 3** Si le couloir de trois cases est placé de cette façon, il n'y a pas d'accès à ses cases intérieures à cet instant, étant donné que la Salle de Torture n'a pas encore été posée. Le **Constructeur** doit placer au moins une porte sur un des quatre murs indiqués par les flèches rouges.

4 La Salle de Torture n'a pas besoin de porte supplémentaire. Mais le **Constructeur** pourrait placer des portes optionnelles indiquées par les flèches vertes. Il ne peut cependant pas placer de porte sur le double mur entre la Salle des Missiles et la Salle de Torture (indiqué par des flèches rouges).

5 Cette tuile d'extérieur touche les cases de la Salle de Torture, et le **Constructeur** doit placer une grande porte pour séparer les cases d'intérieur et d'extérieur.

6 Cette tuile d'extérieur est placée légalement, mais le **Constructeur** ne peut pas placer une porte sur le point indiqué par la flèche rouge car, même si la porte était **adjacente** à deux murs, elle séparerait deux cases d'extérieur, ce qui n'est pas valide.

7 La Taupe Mécanique peut être placée à cet endroit. Aucune porte ne peut être placée pour connecter la Taupe, et il n'est pas nécessaire de donner un accès à la Taupe Mécanique. La Taupe ne donne pas d'accès à toute autre future tuile qui pourrait être placée en contact avec elle.

8 Le Laboratoire de Chimie ne peut être placé à cet endroit car il n'est pas en contact ni avec le cadre ni avec aucune autre tuile déjà placée sur la carte

▶ Le joueur Salémite reprend le paquet de cartes en main, sans le retourner, et divise les cartes en deux tas : le paquet Salémite (cartes avec un fond vert) et le paquet NORAD (cartes avec un fond jaune). Il est possible que les deux paquets ne soient pas de la même taille, mais ce n'est pas important à ce stade.

▶ Chaque joueur prend son paquet, choisit secrètement une **carte Équipement** dans celui-ci et la place derrière son paravent. Les joueurs peuvent regarder l'arrière de leurs cartes, mais l'**Équipement** choisi doit être de leur couleur. **Important** : Le **coût en PM des cartes Équipement sera payé lorsque celles-ci seront révélées lors de l'Étape 6 - Attribuer l'Équipement**.

▶ Les joueurs échangent ensuite leur paquet avec celui de leur adversaire, retournent leur nouveau paquet de façon à ce que la couleur de leur clan soit vers le haut, et choisissent une autre **carte Équipement** de leur nouveau paquet. Répéter ce processus jusqu'à ce que les joueurs aient autant de **cartes Équipement** que de **Personnages** qu'ils contrôlent ou qu'ils passent leur tour.

▶ **Passer** : Au lieu de choisir une **carte Équipement** de son paquet, un joueur peut passer. Cependant, une fois qu'un joueur a passé son tour, il doit de nouveau passer chaque fois que les paquets seront échangés. **Note** : le processus d'échange des paquets continue comme précédemment ; l'autre joueur ne reçoit pas le paquet de cartes complet juste parce qu'un joueur a passé.

Schéma n°49





ÉTAPE 4 – DÉPLOIEMENT

- ▶ Chaque joueur prend les marqueurs **Personnages** correspondant aux **Personnages** qu'il contrôle plus deux marqueurs **Leurre** et les place derrière son paravent, face visible (montrant le nom des **Personnages**).
- ▶ Le joueur Salémite joue en premier, sélectionne un marqueur, et le place face cachée sur n'importe quelle case d'intérieur du plateau.
- ▶ Le joueur NORAD joue en second, sélectionne un marqueur et le place sur toute case de sol ou de Taupe Mécanique.
- ▶ Les joueurs déploient leurs **Leures** et leurs marqueurs **Personnages** chacun à leur tour jusqu'à ce que tous les marqueurs soient sur le plateau. La limite est d'un marqueur par case ou par Taupe.
- ▶ Les joueurs révèlent ensuite leurs marqueurs. Le joueur Salémite révèle ses marqueurs en premier, suivi par le joueur NORAD. Les **Leures** sont retirés du jeu et les marqueurs **Personnages** sont remplacés par les figurines correspondantes, dans la position de leur choix. Les grandes figurines peuvent se trouver partiellement en-dehors du plateau pour autant qu'elles couvrent un minimum de deux cases sur le plateau.
- ▶ Le joueur NORAD retourne également ses Taupes Mécaniques face visible, choisit leur orientation et paie leur **coût en PM** (*Note : les règles de constructions relatives à l'accès, au placement des portes, etc., ne s'appliquent plus à ce stade*). Si un marqueur **Personnage** était sur une Taupe, choisissez sur quelle case la figurine correspondante se trouve, ainsi que son orientation.



ÉTAPE 5 – RECEVOIR SES MISSIONS

- ▶ Le joueur Salémite pioche aléatoirement quatre **cartes Mission** Salémite (dos vert) qu'il doit garder secrètes.
- ▶ Le joueur NORAD pioche aléatoirement quatre **cartes Mission** NORAD (dos rouge) qu'il doit garder secrètes.
- ▶ Si un joueur a une **carte Mission** qui ne peut être réalisée parce qu'un **Personnage** ou une tuile de sol spécifique indiquée par la Mission n'est pas en jeu, il montre la carte à son adversaire, la défause et en tire une autre pour la remplacer. Cette étape est répétée jusqu'à ce que chaque joueur ait quatre **cartes Mission** réalisables en main.
- ▶ Retirer toutes les autres **cartes Mission** du jeu sans les regarder.
- ▶ Pendant la partie, si la même condition déclenche un effet sur deux **cartes Mission** différentes dans la main du même joueur, il doit décider quel effet s'applique. Il ne peut pas bénéficier des deux cartes. En particulier, il ne peut pas marquer des PM deux fois (*Exemple : si le joueur NORAD a les missions "Éliminez Jeff Deeler" et "Éradiquez les Salémites" et que Jeff Deeler meurt, les deux cartes pourraient s'appliquer mais il doit en choisir une seule : probablement "Éliminez Jeff Deeler", ce qui lui permet de marquer 10 PM*).

Titre et type de mission

Cartes Mission

Schéma n°50

Exemples de Lignes SPI de Cartes Mission



Si l'effet de la **carte Équipement** Virus Mortel est déclenché dans le Laboratoire de Chimie, le joueur Salémite gagne +15 PM



Chaque **Point d'Espionnage** obtenu en **Torturant** James Woo rapporte +6 PM au joueur Salémite



Si un **Personnage** NORAD sort du plateau avec le Sérum à Zombie, le joueur NORAD gagne +12 PM



A chaque **phase Finale**, si la Salle de Communication est occupée par des **Personnages** NORAD et qu'aucun **Personnage** Salémite n'est présent, le joueur NORAD gagne +3 PM.



ÉTAPE 6 – ATTRIBUER L'ÉQUIPEMENT

- ▶ Les joueurs révèlent les **cartes Équipement** qu'ils ont sélectionnées lors de l'étape 3, en payant le **coût en PM** indiqué sur chaque carte, le cas échéant. Si un joueur n'a pas suffisamment de PM pour payer son **Équipement**, il doit défauter toutes ses **cartes Équipement** et déplacer son marqueur PM sur la case 0 PM de la piste de score, en punition pour son incompétence.
- ▶ Les joueurs attribuent leurs **cartes Équipement** aux **Personnages** qu'ils contrôlent, avec un maximum d'une carte par **Personnage**.
- ▶ Les clans des **cartes Équipement** doivent correspondre aux clans des **Personnages** (fond vert pour les **cartes Équipement** attachées aux **Personnages** Salémites, fond jaune pour les **cartes Équipement** attachées aux **Personnages** NORAD). Franck Einstein et Cherokee Bill sont toujours considérés comme Salémites pendant cette étape.
- ▶ Finalement, le joueur Salémite reçoit deux marqueurs **cartes Magnétiques** qu'il place sur deux **cartes Personnage** différentes.

Icônes SPI des Cartes Missions

- ▶ Fin du jeu
- ▶ N'importe quel **Personnage** Salémite

Note: Franck Einstein et Cherokee Bill sont Salémites au début du jeu mais peuvent devenir NORAD à un moment donné

- ▶ N'importe quel **Personnage** NORAD
- ▶ Tuile de sol spécifique (exemple : Générateur)
- ▶ **Personnage** spécifique (exemple : Jeff Deeler)
- ▶ **Équipement** spécifique (exemple : Virus Mortel)
- ▶ Sortir du Plateau
- ▶ Mort
- ▶ Prisonnier
- ▶ Torture
- ▶ +1 Zombie nouvellement créé

Exemples de Combinaison d'Icônes

- ▶ Deeler est **Mort**
- ▶ Hollister est **Capturée**
- ▶ Vasquez est **Torturée**
- ▶ Le Laboratoire à Zombie est détruit

COMMENCER LE JEU

- Le joueur Salémitte reçoit l'Initiative à chaque tour.
- Les scénarios SAGS ont lieu en territoire Salémitte.
- Préparez la pioche de Fouille avec toutes les cartes **Équipement** non distribuées, comme décrit dans la section sur les règles de Fouille.
- 15** **15** Chaque joueur reçoit 15 PC de base à chaque phase d'Initiative (pensez à ajouter leurs PC de bonus en fonction des Personnages qu'ils contrôlent).
- La partie dure six tours.
- Les scénarios SAGS utilisent toutes les règles modulaires sauf les règles relatives aux Niveaux Multiples.



- Dans le mode SAGS, un **Point d'Espionnage** peut être utilisé pour regarder secrètement une **carte Mission** d'un adversaire. La carte est piochée aléatoirement. L'adversaire ne connaît pas la carte piochée. On peut utiliser 2 **Points d'Espionnage** pour voir 2 **cartes Mission** différentes du même adversaire, et ainsi de suite.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque joueur gagne immédiatement les PM correspondants aux Missions accomplies.

À la fin du sixième tour, le joueur qui a le plus grand nombre de **Points de Mission** est déclaré vainqueur.

Carte Mission "Éliminez les Traîtres" (Précisions)

Si Cherokee Bill ou Franck Einstein est contrôlé par le joueur NORAD alors qu'il est dans la LdV d'un **Personnage** contrôlé par le joueur Salémitte, la **carte Mission** "Éliminez les Traîtres" est révélée. Le personnage est démasqué comme traître. À partir de ce moment, et jusqu'à la fin de la partie, le joueur Salémitte peut attaquer ce **Personnage** comme si c'était un **Personnage** ennemi, même lorsqu'il n'est pas contrôlé par le joueur NORAD.

ÉTAPE 1 – CONSTRUIRE LE PLATEAU

Lorsque vous jouez au S.A.G.S avec 3 ou 4 joueurs, il n'y a pas de clan Salémitte ou NORAD. Chaque joueur contrôle une bande de mercenaires qui contient des **Personnages** d'un ou des deux clans. Réalisez les étapes suivantes dans l'ordre donné :

Construisez le cadre du plateau et créez la **Zone de Construction** comme dans le SAGS – 2 joueurs.

Placez tous les marqueurs de porte dans le sac de tissu vidé. Chaque joueur pioche des portes du sac comme indiqué ci-dessous, en ignorant les icônes de **coût en PM** (elles ne sont pas utilisées), et les place en face de lui, face visible, pour constituer sa réserve de portes :

- 3 joueurs : 2 grandes portes et 5 petites portes
- 4 joueurs : 2 grandes portes et 4 petites portes

Retirez du jeu les portes restantes et remplacez toutes les **tuiles d'Ordre** dans le sac.

Retirez du jeu la Taupe Mécanique entourée de quatre murs. Chaque joueur pioche secrètement une Taupe Mécanique des tuiles qui restent et la place devant lui, face cachée. Retirez du jeu les autres Taupes Mécaniques.

Chaque joueur choisit une couleur et place le marqueur PM correspondant sur la piste de score, comme suit :

- 3 joueurs : 25 PM →
- 4 joueurs : 20 PM →

Déterminez aléatoirement qui commence l'étape de construction.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, construisez le plateau comme c'est expliqué dans le SAGS - 2 Joueurs. Le **coût en PM** est ignoré pour les portes (mais les joueurs qui ne sont pas capables de placer une porte obligatoire doivent toujours payer deux PM). Chaque joueur a une Taupe Mécanique qu'il peut placer pendant la phase de construction s'il le souhaite.

Les tuiles de sol avec une icône de PM entraînent une perte ou un gain en PM sur la piste de score comme suit :

- Le **Constructeur** gagne +1 PM sur la piste de score.
- Tous les joueurs à l'exception du **Constructeur** perdent -1 PM sur la piste de score.

ÉTAPE 2 – RASSEMBLER UNE ÉQUIPE

Retirez Cherokee Bill, Zombie 1 et Zombie 2 du paquet de **cartes Personnages**. Placez les neuf autres **cartes Personnages** à côté du plateau pour que tous les joueurs puissent les voir. Ils sont prêts à être engagés !

Déterminez aléatoirement qui commence à choisir un **Personnage**.

Le premier joueur choisit n'importe quelle **carte Personnage** disponible et paye immédiatement son **coût en PM** (quelle que soit le clan). Les joueurs ne sont pas limités à un clan : ils peuvent contrôler des **Personnages** de clans différents.

Continuez dans l'ordre des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait atteint le nombre maximum de **Personnages** indiqué ci-après, ou que plus personne ne souhaite recruter. Retirez du jeu toutes les **cartes de Personnages** non recrutées.

- 3 joueurs : maximum 3 **Personnages** par joueur
- 4 joueurs : maximum 2 **Personnages** par joueur

ÉTAPE 3 – SÉLECTIONNER L'ÉQUIPEMENT

Retirez définitivement du jeu la **carte Équipement Brouilleur Radio**.

Le dernier joueur à avoir recruté mélange les **cartes Équipement** sous la table. Il place le paquet sur la table et demande à un joueur de couper le paquet. Ensuite, il distribue les cartes comme suit :

- 3 joueurs : 10 **cartes Équipement** par joueur
- 4 joueurs : 7 **cartes Équipement** par joueur (les autres cartes sont mises de côté pour l'instant)

Chaque joueur choisit secrètement une **carte Équipement** de son paquet et la place derrière son paravent :

- Le joueur peut choisir le côté de la **carte Équipement** qu'il souhaite.
- Seulement une **carte Équipement** par **Personnage**.
- L'icône de clan du **coût en PM** doit correspondre au clan du **Personnage**. Cela signifie que vous pouvez seulement attribuer de l'**Équipement** Salémitte (fond vert) à un **Personnage** Salémitte. Idem pour NORAD.

Chaque joueur passe les cartes restantes de son paquet au joueur qui se trouve à sa gauche. Chaque joueur peut alors choisir une deuxième **carte Équipement** du nouveau paquet qu'il vient de recevoir.



- ▶ Si un ou plusieurs joueurs contrôlent 3 **Personnages**, on procède à une troisième rotation de paquets de sorte qu'ils puissent sélectionner une troisième **carte Équipe-ment**.

ÉTAPE 4 – DÉPLOIEMENT

- ▶ Chaque joueur prend les marqueurs **Personnage** correspondant aux **Personnages** qu'il contrôle plus un marqueur **Leurre** et les place face visible derrière son paravent.
- ▶ Déterminez aléatoirement qui va commencer l'étape de déploiement.
- ▶ En commençant par le premier joueur, et en continuant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un marqueur **Personnage** derrière son paravent et le place face cachée sur le plateau. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les marqueurs soient placés.
 - ◆ Les marqueurs des **Personnages** Salémities doivent être déployés sur des cases d'intérieur.
 - ◆ Les marqueurs des **Personnages** NORAD doivent être placés sur des cases d'extérieur ou des Taupes Mécaniques. **Note** : *il est parfaitement possible de placer un marqueur sur une Taupe qui a été placée par un adversaire.*
 - ◆ La limite est d'un marqueur par case ou par Taupe Mécanique.
 - ◆ Il doit y avoir une **distance** minimale de quatre cases entre deux marqueurs contrôlés par des joueurs différents. La **distance** est mesurée de la même façon que pour **cibler** (sans diagonale) et passe à travers les portes, mais pas les murs.

- ▶ Le premier joueur révèle ses marqueurs et toutes les Taupes sur lesquelles il a des marqueurs. Il est suivi par les autres joueurs dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Les **Leurres** sont retirés du jeu et les marqueurs **Personnage** sont remplacés par les figurines correspondantes, dans l'orientation de leur choix. Les Taupes Mécaniques sans marqueur sont révélées par le premier joueur. Celui-ci choisit l'orientation de la Taupe Mécanique (**Note** : *les Règles de Construction relatives à l'accès et aux portes ne s'appliquent plus à ce stade*). Ignorez les **coûts en PM** : les Taupes Mécaniques sont gratuites dans les parties à 3 – 4 joueurs. Si un marqueur **Personnage** se trouvait sur une Taupe Mécanique, le joueur qui le contrôle choisit dans quelle case se trouve la figurine ainsi que son orientation.

ÉTAPE 5 – RECEVOIR SES MISSIONS

- ▶ Chaque joueur pioche une **carte Mission** verte pour chaque **Personnage** Salémite qu'il contrôle et une **carte Mission** rouge pour chaque **Personnage** NORAD qu'il contrôle. Ces cartes doivent rester secrètes.
 - ◆ **4 joueurs** : chaque joueur prend une **carte Mission** bonus du clan de son choix, pour autant qu'il dispose d'un **Personnage** de ce clan dans son équipe.

- ▶ Chaque **carte Mission** inclut une section SAGS 3-4 Joueurs applicable uniquement quand vous jouez au SAGS à 3 ou 4 joueurs (cf. **Schéma n°50**) :

 La Mission doit être accomplie par un **Personnage** NORAD

 La Mission doit être accomplie par un **Personnage** Salémite

 La Mission peut être accomplie par un **Personnage** NORAD ou Salémite

 Défausser cette **carte Mission** et piochez en une autre

- ▶ Si un joueur a une **carte Mission** qui ne peut être réalisée parce qu'un **Personnage** spécifique ou une tuile de sol désignée dans la Mission n'est pas en jeu, ou si la Mission à atteindre implique l'élimination d'un **Personnage** de l'équipe du joueur qui l'a pioché, montrez la carte à vos adversaires, défaussez-la et piochez en une autre pour la remplacer. Recommencez jusqu'à ce que chaque joueur ait des **cartes Mission** réalisables.

- ▶ Retirez toutes les autres **cartes Mission** du jeu, sans les regarder.

- ▶ Pendant la partie, si la même condition déclenche l'effet de deux **cartes Mission** différentes qui se trouvent dans la main du même joueur, celui-ci doit choisir quel effet appliquer. Il ne peut pas bénéficier des deux cartes.

ÉTAPE 6 – ATTRIBUER L'ÉQUIPEMENT

Attribuez les **cartes Équipement** Salémities aux **Personnages** Salémities et les **cartes Équipement** NORAD aux **Personnages** NORAD, puis payez leur **coût en PM**, comme décrit dans la section SAGS - 2 Joueurs. Chaque joueur qui contrôle au moins un **Personnage** Salémite reçoit un (et un seul) marqueur **carte Magnétique** qu'il attribue au **Personnage** de son choix (peu importe la faction).

COMMENCER À JOUER

- ▶ Chaque joueur additionne les **coûts en PM** des cartes de **Personnages** Salémities qu'il contrôle. Le joueur qui obtient le plus grand résultat est appelé le **Mercenaire** Salémite. Le **Mercenaire** Salémite bénéficie de l'**Initiative** à chaque tour. (**Note** : *les autres joueurs peuvent toujours demander un **Duel d'Initiative** pendant la phase d'Initiative*, cf. **Règles Spéciales pour 3-4 joueurs**)

- ▶ Le **Mercenaire** Salémite rassemble les **cartes Équipement** non attribuées (sauf le **Brouilleur Radio**) et prépare la **pioche de Fouille** en respectant les règles de la section **Fouille**. Ensuite, et chaque fois que la **pioche de Fouille** est mélangée, le joueur à droite du joueur qui mélange peut décider de couper le paquet s'il le souhaite.

- ▶ Les scénarios SAGS se déroulent en territoire Salémite.

- ▶ Les **PC de base de chaque joueur** sont :

◆ **3 joueurs : 15 PC** 

◆ **4 joueurs : 10 PC** 

- ▶ La partie dure 5 tours et utilise toutes les règles modulaires sauf celles des Niveaux Multiples.

- ▶  Comme dans le SAGS – 2 Joueurs, un **Point d'Espionnage** peut être utilisé pour regarder secrètement une **carte Mission** d'un adversaire. La carte est piochée aléatoirement. L'adversaire ne connaît pas la carte piochée. On peut utiliser 2 **Points d'Espionnage** pour voir 2 **cartes Mission** différentes du même adversaire, et ainsi de suite. **Note** : *Cette information est vitale. Ne la partagez pas avec les autres joueurs, sauf peut-être au cours de rudes négociations.*

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la fin du cinquième tour, le joueur ayant le plus grand nombre de **Points de Mission** est déclaré vainqueur.

RÈGLES SPÉCIALES POUR 3 OU 4 JOUEURS

Séquence du Tour

Le joueur qui a le marqueur d'**Initiative** à la fin de la **phase d'Initiative** joue en premier pendant la **phase d'Activation**. Puis les joueurs continuent à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs passent leur tour.

Passer par les Cases Occupées par des Figurines Adverses

Passer par des cases occupées par des figurines adverses est possible avec l'accord du joueur qui les contrôle. Un accord doit être atteint au moment où la figurine en **Mouvement** est **adjacente** à la figurine adverse qu'elle veut traverser (des discussions préalables entre les joueurs sont recommandées). Quand la figurine du joueur A devient **adjacente** à la figurine contrôlée par le joueur B :

- ▶ Le joueur B peut demander une **Interception**. Dans ce cas, la requête de passage du joueur A est automatiquement refusée. Procédez au **Duel d'Interception** normalement.

- ▶ Si le joueur B ne demande pas une **Interception**, le joueur A peut demander à passer :

- ◆ Si le joueur B accepte, le joueur A peut passer sur la figurine du joueur B.

Note : *Une fois que la figurine du joueur A est de l'autre côté de la figurine du joueur B, le joueur B ne peut plus demander une **Interception**, étant donné que l'**Interception** n'est possible que la première fois où une figurine ennemie devient **adjacente**. Cependant, la figurine du joueur A pourrait être **Interceptée** par une autre figurine du joueur B.*

- ▶ Si le joueur B refuse, le joueur A ne peut pas traverser la figurine du joueur B mais peut continuer ses actions normalement.

Note : le joueur B ne peut plus demander une **Interception** avec sa figurine, étant donné qu'il ne l'a pas fait au moment où la figurine du joueur A est devenue **adjacente**.

▶ Quand des figurines ennemies se trouvent momentanément sur la même case, elles peuvent échanger des marqueurs et des **cartes Équipement** si les deux joueurs qui les contrôlent sont d'accord. Assurez-vous de respecter les limites de poids !

Accomplir les Missions

Certaines **cartes Mission** requièrent la **Mort** d'un **Personnage** ou la destruction d'un **Élément de Sol** pour que la Mission soit accomplie. Le joueur qui possède la carte gagne les PM quelle que soit la façon dont le **Personnage** est **Mort** ou l'**Élément de Sol** a été détruit, même si un autre joueur en a été responsable. Cependant, dans le cas d'une **carte Mission "Éradiquez"**, le joueur qui possède cette **carte Mission** doit tuer la cible avec un **Personnage** qui se trouve sous son contrôle, comme c'est indiqué sur la carte.

Résoudre des Actions Simultanées

Si, à n'importe quel moment pendant la partie, des actions normalement simultanées par plus d'un joueur entraîneraient des résultats différents en fonction de l'ordre de leur résolution, résolvez les actions en commençant par le **Mercenaire Salémite** (même s'il n'est pas impliqué) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Duel d'Initiative

En commençant par le joueur qui se trouve après le **Mercenaire Salémite** et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur a la possibilité de demander l'**Initiative**. Les joueurs impliqués dans le **Duel** parient leurs PC simultanément. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils doivent soit révéler combien de PC il leur reste derrière leur paravent, ou abandonner. Le joueur à qui il reste le moins de PC gagne le **Duel**. En cas de deuxième égalité, ou s'ils ont abandonné tous les deux, personne ne gagne le **Duel** et le **Mercenaire Salémite** conserve le marqueur d'**Initiative**. Tous les PC misés sont perdus.

Duel d'Interception

Si une figurine entre simultanément dans la **Ligne de Vue** de deux figurines ennemies, contrôlées par des joueurs différents, ou si elle vient **adjacente** à deux ennemis contrôlés par des joueurs différents, chaque adversaire a la possibilité de demander une **Interception**, en commençant par le **Mercenaire Salémite** et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le **Duel** est résolu comme expliqué ci-dessus. S'il y a une deuxième égalité ou s'ils ont abandonné tous les deux, personne ne gagne le **Duel** et le **joueur Actif** continue à jouer.

Capacités Spéciales des Personnages

✗ La Capacité Spéciale de Franck Einstein (Espionnage) ne peut pas être utilisée dans une partie SAGS à 3-4 joueurs.

▶ La Capacité Spéciale de Jeff Deeler fonctionne uniquement sur les zombies qui sont sous le contrôle du joueur qui contrôle Jeff Deeler.



Nick Bolter



Nick Bolter peut utiliser le moral des troupes pour augmenter leur efficacité sur le terrain. Quand il est **activé**, Nick peut convertir 1 PM en 4 PC. Le joueur NORAD recule le marqueur de PM d'une case sur la piste de score et prend dans la **Banque** quatre PC qu'il met derrière son paravent. Ces PC peuvent être utilisés par le joueur NORAD comme il le souhaite. Nick Bolter peut utiliser cette Capacité Spéciale autant de fois qu'il le désire, pour autant qu'il lui reste des PM disponibles sur la piste de score. Vous n'êtes jamais limité en nombre de PC que vous pouvez posséder derrière votre paravent. Si la **Banque** arrive à court de compteurs PC, vous pouvez utiliser tout autre type de jetons à disposition pour comptabiliser les PC manquants.



Vasquez



Quand elle est **activée**, si Vasquez a une **Ligne de Vue** sur Franck Einstein, elle peut tenter de le charmer et de prendre le contrôle de ce **Personnage** indéfiniment. Dépensez deux PC, lancez trois dés jaunes, et si vous obtenez au moins cinq **points de test**, Franck Einstein devient un **Personnage** NORAD jusqu'à la fin du jeu. Une fois qu'il est devenu un **Personnage** NORAD, Franck ne peut plus passer par les cases occupées par des figurines Salémites.

Si Vasquez est **Blessée**, Franck a tendance à avoir encore plus pitié d'elle et elle a seulement besoin d'un PC et de trois **points de test** ou plus pour faire changer Franck de camp.

Quand Vasquez prend le contrôle de Franck Einstein, celui-ci conserve tous les PC et les **tuiles d'Ordre** qui lui ont été affectées ce tour.



Mammouth MK II



(cf. section Grandes Figurines)

Phase de déploiement : quand le marqueur Mammouth est révélé, une des quatre cases du socle de la figurine de Mammouth doit couvrir la case sur laquelle se trouve le marqueur. La figurine de Mammouth peut également être partiellement en-dehors du plateau, avec un maximum de deux cases du socle en-dehors du bord du plateau.

Quand le Mammouth meurt, le joueur qui le contrôle décide sur laquelle des quatre cases il place son marqueur **Personnage Mort**.



James Woo



Quand James Woo se trouve dans une salle de type Salle de Sciences ou une Section des Officiers, il peut espionner en dépensant deux PC. Cette action réussit automatiquement et lui donne un **Point d'Espionnage** qu'il peut utiliser comme il le souhaite, en respectant les règles de la **section Espionnage** des règles. Quand James Woo est **Blessé**, cette action lui coûte trois PC au lieu de deux.



Jessica Hollister



Jessica Hollister peut utiliser le moral des troupes pour augmenter leur efficacité sur le terrain. Quand elle est **activée**, Jessica peut convertir 1 PM en 4 PC. Le joueur Salémite recule le marqueur de PM d'une case sur la piste de score et prend dans la **Banque** quatre PC qu'il met derrière son paravent. Ces PC peuvent être utilisés par le joueur Salémite comme il le souhaite. Jessica Hollister peut utiliser cette capacité spéciale autant de fois qu'elle le désire, pour autant qu'il lui reste des PM disponibles sur la piste de score. Vous n'êtes jamais limité en nombre de PC que vous pouvez posséder derrière votre

paravent. Si la **Banque** arrive à court de compteurs PC vous pouvez utiliser tout autre type de jetons à disposition pour comptabiliser les PC manquants.



Franck Einstein



Franck Einstein est un traître. Si la carte de Franck n'est pas engagée, le joueur NORAD peut dépenser 2 PC pendant son tour pour obtenir des informations confidentielles de Franck. Le joueur NORAD dépense 2 PC sur la **carte Personnage** de Franck, l'engage, lance deux dés noirs, et s'il obtient au moins quatre **points de test**, il reçoit deux **Points d'Espionnage** qu'il peut utiliser conformément aux règles d'Espionnage.

Les PC dépensés par le joueur NORAD sur la carte de Franck comptent dans le nombre de **PC maximum par tour** dont Franck dispose. Bien entendu, cette capacité d'Espionnage en traître ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour par le joueur NORAD, étant donné qu'elle implique l'engagement de la carte de Franck.

Quand Franck est **Blessé**, sa capacité d'Espionnage en traître fonctionne de la même façon, mais requiert la dépense de trois PC par le joueur NORAD et n'accorde qu'un **Point d'Espionnage**. Cette capacité ne peut être utilisée que lorsque Franck est sous le contrôle du joueur Salémite.

Les **PC maximum** qui peuvent être joués sur Franck sont toujours de cinq, quel que soit le clan qui le contrôle et la façon dont ils sont utilisés. Par exemple, si le joueur NORAD a utilisé Franck comme un traître en dépensant deux PC, le joueur Salémite ne pourra plus dépenser que 3 PC sur Franck pendant les autres **rounds d'Activation** du même tour.



Cherokee Bill



Cherokee Bill transporte un Lance-Flammes (cf. **glossaire Équipement**).

Cherokee Bill est un traître. Si la carte de Cherokee Bill n'est pas engagée, le joueur NORAD peut dépenser deux PC pendant son tour pour activer Cherokee Bill comme un **Personnage** NORAD. Les deux PC sont placés sur la **carte Personnage** de Cherokee Bill. Cherokee Bill devient alors un traître et a 6 **PC maximum par tour** que seul le joueur NORAD peut dépenser pour l'activer. Cherokee Bill reste un **Personnage** NORAD jusqu'à la **phase Finale** du tour, puis retourne sous le contrôle du joueur Salémite. Quand il agit en tant que traître, Cherokee Bill ne peut pas passer à travers les **Personnages** Salémites.



Quand Cherokee Bill est **Blessé**, sa capacité spéciale change. Si la carte de Cherokee Bill n'est pas engagée, le joueur NORAD peut dépenser 2 PC durant son tour pour recevoir des informations d'Espionnage de sa part. Le joueur NORAD dépose les 2 PC sur la **carte Personnage** de Cherokee, l'engage, et reçoit deux **Points d'Espionnage** qu'il peut utiliser comme cela est décrit dans la **section Espionnage** des règles.

Les PC dépensés par le joueur NORAD sur la carte de Cherokee compte dans son nombre de **PC maximum par tour**. Bien entendu, cette capacité d'Espionnage ne peut être utilisée qu'une fois par tour par le joueur NORAD, puisqu'elle implique l'engagement de sa **carte Personnage**.



GLOSSAIRE TUILES DE SOL



Prof. John Kendall Jr



Le professeur Kendall doit **faire face à un cadavre**, c'est-à-dire être **adjacent** à un cadavre et avoir sa figurine **orientée** en direction du cadavre, afin de pouvoir le transformer en zombie. Un cadavre est représenté par une icône de crâne sur une tuile de sol (comme la Morgue, le Cimetière, le Laboratoire à Zombies ou la Chambre Cryogénique) ou alors par un marqueur **Personnage Mort**. Le Professeur Kendall dépense 2 PC, et s'il réussit le test scientifique indiqué sur sa carte, le cadavre est réanimé et devient un zombie. Si un marqueur **Personnage Mort** a été utilisé, retirez-le du plateau de jeu et remplacez-le par une figurine de zombie disponible. Dans le cas d'un **Élément de Sol**, placez un marqueur Tombe Vide sur la case appropriée et placez une figurine de zombie sur la case. Le marqueur Tombe Vide indique que cette case ne contient plus de cadavre susceptible d'être réanimé.

Si un marqueur **Personnage Mort** porte toujours de l'**Équipement** lorsqu'il devient un zombie, le nouveau zombie conserve seulement l'**Équipement** qu'il peut transporter en respectant la règle de la **capacité de Transport**. Chaque **carte Équipement** excédentaire est défaussée dans le fond de la **pioche de Fouille**, comme un **Équipement** abandonné.

Un zombie **Mort** ne peut plus être réanimé. **Note**: Les marqueurs **Personnage Mort** ne peuvent pas être déplacés par les **Personnages**.



Jeff Deeler



Pendant la **phase d'Initiative**, chaque zombie que Jeff Deeler a dans sa **Ligne de Vue** reçoit un bonus de deux PC de la **Banque**. Ces PC peuvent seulement être dépensés par les zombies concernés. Si Jeff Deeler a trois zombies dans sa **Ligne de Vue**, chaque zombie reçoit deux PC de la **Banque**. Cette capacité augmente également le nombre de **PC maximum par tour** qui peuvent être dépensés sur chacun de ces zombies.

Lorsque Jeff Deeler est **Blessé**, chaque zombie dans sa **Ligne de Vue** reçoit trois PC (au lieu de deux) pendant la **phase d'Initiative**. **Note**: Jack Saw est considéré comme un zombie, mais pas Franck Einstein.



Jack Saw



Jack Saw peut utiliser la scie intégrée à son bras pour découper des portes et des murs **adjacents**. Les portes et les murs à démolir doivent être dans son **arc bleu-foncé**. Les deux phrases **SPI** doivent être considérées comme deux options parmi lesquelles Jack Saw peut choisir.

Pour deux PC, lancer six dés jaunes. Si 10 **points de test** ou plus sont obtenus, Jack détruit un mur **adjacent**. Placez un petit marqueur Mur Brisé. Pour un PC, et sans aucun test ou jet de dé, Jack peut détruire une porte **adjacente**, quelle que soit sa **valeur Défensive**. Retirez la porte détruite du plateau, ou retournez-la sur son côté "détruit" si elle recouvrait un mur.



Zombies

Vous ne pouvez jamais générer plus de zombies que vous n'avez de figurines zombies et de cartes zombies disponibles. Cela signifie que dans le jeu de base, le joueur Salémite ne peut jamais contrôler plus de deux figurines de zombie simultanément. Bien que Jack Saw soit considéré comme un zombie, vous ne pouvez jamais générer un zombie de type "Jack Saw" en utilisant le Sérum à Zombie ou la capacité spéciale du Professeur Kendall.

■ Armurerie



Un **Personnage** qui **Fouille** cette pièce reçoit un dé noir de plus pour son jet de **Fouille**.

■ Atelier d'Assemblage des Robots



Note: Cette pièce est partiellement détruite et contient un petit mur déjà détruit.

Un **Personnage** qui se tient sur l'icône de position reçoit un bonus d'un dé noir lorsqu'il **Fouille** cette pièce. Tout **Personnage** qui se trouve dans l'Atelier d'Assemblage des Robots reçoit un bonus de deux dés jaunes pour ses tests techniques.

■ Chambre Cryogénique



Cette salle fournit un cadavre qui peut être transformé en zombie avec les lignes SPI du Pr. Kendall ou du Sérum à Zombie (voir glossaire par ailleurs). Pour ce faire, le **Personnage** doit se tenir sur l'icône de position.

Note: Si le courant électrique est coupé dans cette pièce, le cadavre n'est pas accessible et ne peut pas être transformé en zombie.

■ Chambre des Patients



Un **Personnage** se trouvant dans cette salle peut dépenser un PC et réussir un test scientifique pour gagner un **Point de Vie**. Le **Personnage** qui effectue cette action peut se soigner lui-même ou tout autre **Personnage adjacent** à son **arc de tir rouge**. Si la guérison fait passer le **Personnage** de son côté **Blessé** à son côté **Sain**, ses nouvelles caractéristiques s'appliquent immédiatement.

■ Cimetière



Chaque tombe contient un cadavre qui peut être transformé en zombie avec les lignes SPI du Pr. Kendall ou du Sérum à Zombie (voir glossaire par ailleurs). Pour ce faire, le **Personnage** doit **faire face à une tombe**, c'est-à-dire être **adjacent** à une tombe et avoir sa figurine **orientée** en direction de la tombe.

■ Escaliers Montant / Descendant



(cf. section Niveaux Multiples)

■ Générateur



Un **Personnage** qui se trouve sur l'icône de position peut essayer d'éteindre le Générateur. Dépensez un PC. Effectuez le test technique en lançant autant de dés jaunes que la valeur Technique du **Personnage**. S'il obtient 3 **points de test** ou plus, le courant électrique est coupé dans tout le bâtiment jusqu'à la **phase Finale** (cf. section Interaction : Électricité).

Le Générateur ne peut être détruit. C'est la raison pour laquelle cet **Élément de Sol** ne porte pas de **valeur Défensive**.

■ Infirmerie



Dépensez un PC et réussissez un test technique + scientifique pour gagner deux **Points de Vie**. Le **Personnage** qui effectue cette action peut se soigner lui-même ou tout autre **Personnage** se trouvant sur une icône de position dans cette salle. Si la guérison fait passer le

Personnage de son côté **Blessé** à son côté **Sain**, ses nouvelles caractéristiques s'appliquent immédiatement.

■ Laboratoire de Chimie



Un **Personnage** qui se trouve dans cette salle a un bonus de deux dés jaunes à sa **valeur Scientifique** pour tout test impliquant une compétence scientifique.

■ Laboratoire à Zombies



Le Laboratoire à Zombies fournit quatre cadavres qui peuvent être transformés en zombies avec les lignes SPI du Pr. Kendall ou du Sérum à Zombie (voir glossaire par ailleurs). Pour ce faire, le **Personnage** doit se tenir sur l'icône de position. Chaque icône de position donne accès à deux cadavres distincts. Le **joueur Actif** choisit lequel des deux cadavres il veut réanimer.

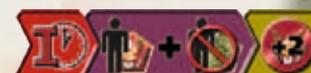
Note: Si le courant électrique est coupé dans cette pièce, les cadavres ne sont pas accessibles et ne peuvent pas être transformés en zombies.

■ Morgue



La Morgue fournit deux cadavres qui peuvent être transformés en zombies avec les lignes SPI du Pr. Kendall ou du Sérum à Zombie (voir glossaire par ailleurs). Pour ce faire, le **Personnage** doit se tenir sur l'icône de position. Chaque icône de position donne accès à un cadavre distinct.

■ Poste de Commandement



Pendant la **phase d'Initiative**, si au moins un **Personnage** NORAD occupe cette pièce sans aucun **Personnage** Salémite, le joueur NORAD reçoit deux PC supplémentaires.

Pendant la **phase d'Initiative**, si au moins un **Personnage** Salémite occupe cette pièce sans aucun **Personnage** NORAD, le joueur Salémite reçoit deux PC supplémentaires.

■ Quartier des Officiers



Pendant la **phase d'Initiative**, pour chaque **Personnage** qui se trouve dans cette pièce, le joueur qui les contrôle peut dépenser un PM pour recevoir 4 PC de la **Banque** et les placer derrière son paravent. Vous ne pouvez pas bénéficier de cet avantage si un ou plusieurs **Personnages** ennemis occupent le quartier des officiers avec vous.

■ Salle des Coffres



Un **Personnage** qui se trouve sur n'importe laquelle des quatre cases représentant le Coffre-fort reçoit un bonus de deux dés noirs lorsqu'il **Fouille** cette pièce. Les cinq cases de couloir extérieures au Coffre-fort ne font pas partie du Coffre-fort. Les murs ceinturant la salle du Coffre-fort sont d'une texture différente et ne peuvent pas être recouverts par des portes lors de la phase de construction du plateau en mode S.A.G.S.

■ Salle de Communication



(cf. section Brouillage Radio) Une fois que le **Brouillage Radio** de la Salle de Communication est **activé**, il n'est pas nécessaire

qu'un **Personnage** reste sur une icône de position ou même dans cette pièce pour que le **Brouillage Radio** soit actif.

■ Salle de Communication Satellite



Un **Personnage** qui se trouve sur l'icône de position peut tenter d'espionner l'ennemi. Dépensez deux PC et faites un test technique. Si le test est réussi, gagnez un **Point d'Espionnage** que vous pouvez utiliser comme vous le souhaitez.

■ Salle des Missiles



Un **Personnage** qui se tient sur l'icône de position peut essayer de lancer les missiles. Dépensez deux PC et faites un test technique. Si le test est réussi, placez un marqueur ON sur cet **Élément de Sol** et deux compteurs **Blessures** qui serviront de compteurs de temps. A chaque **phase Finale**, retirez un compteur de temps. Quand le dernier compteur de temps est retiré, les missiles sont lancés. Si c'était un objectif que vous deviez atteindre, vous marquez immédiatement les PM indiqués par le scénario ou la **carte Mission**. Sinon, le lancement des missiles n'a pas d'effet sur le plateau de jeu (bien qu'il ait certainement un impact significatif dans une autre région de la planète).

■ Salle de Surveillance Vidéo



Un **Personnage** qui se trouve sur une icône de position peut tenter d'allumer les écrans et les caméras de surveillance dans le but d'observer les déplacements ennemis dans le bâtiment. Dépensez un PC et faites un test technique. Si le test est réussi, prenez quatre compteurs PC de la **Banque** et placez-les derrière votre paravent.

■ Salle de Torture



Les **Personnages** Salémities qui se trouvent dans la Salle de Torture reçoivent un bonus de deux dés noirs lorsqu'ils **Torturent** un **Prisonnier**. Ce bonus est cumulatif par **Personnage** se trouvant dans la Salle de Torture et participant à l'action de **Torture** (cf. section **Torture**).

■ Sortie par les Égouts



Un **Personnage** se tenant sur cette tuile de sol peut sortir du plateau via les égouts en dépensant un **point de Mouvement** supplémentaire. Retirez la figurine du jeu. Cette figurine ne peut jamais revenir en jeu. Elle est considérée de la même façon que si elle avait quitté le plateau de jeu par un de ses côtés.

■ Taupe Mécanique

(cf. section S.A.G.S.)

Note : Les **Armes à Feu** et les **Armes de Corps-à-corps** sans règle spéciale ne sont pas reprises dans ce glossaire.

■ Armure Kevlar



Le **porteur** gagne une **valeur d'Armure** permanente de cinq. Celle-ci remplace la **valeur d'Armure** indiquée sur sa **carte Personnage**.

■ Bazooka



Si le Mammouth MK II est touché par la Bazooka, sa **valeur d'Armure** est réduite de deux points. Si la Bazooka est combiné avec d'autres armes dans un **ordre Tir** combiné, la **valeur d'Armure** du Mammouth MK II perd également deux points.

■ Boîtier de Contrôle Zombie



Dépensez un PC et réussissez un test technique pour allumer cet **Équipement** (marqueur ON). Une fois cet **Équipement** allumé, si le **Personnage** qui le transporte dispose d'un zombie dans sa **Ligne de Vue**, il peut engager le Boîtier de Contrôle Zombie pour augmenter le nombre de PC de ce zombie ce tour. Prenez trois nouveaux compteurs PC de la **Banque** dédiés à ce zombie et utilisables chaque fois qu'il sera **activé** ce tour. Ces PC supplémentaires peuvent être utilisés au-delà du **PC maximum par tour** de ce zombie.

■ Bombe à Retardement



Dépensez 1 PC et réussissez un test technique pour allumer la Bombe à Retardement (marqueur ON). Placez cet **Équipement** sur le côté du plateau et placez le marqueur Bombe à Retardement sur la face indiquant le chiffre 2 sur la case occupée par le **Personnage**. A la fin de la prochaine **phase Finale**, retournez le marqueur Bombe à Retardement de l'autre côté. A la fin de la deuxième **phase Finale**, la Bombe à Retardement explose (placez cette **carte Équipement** face vers le haut au fond de la **pioche de Fouille**). Si un **Personnage** se trouve sur le marqueur Bombe à Retardement, il peut éteindre la bombe en dépensant un PC et en réussissant le même test technique. Si la Bombe à Retardement est éteinte avec succès, le **Personnage** qui l'a stoppée peut la ramasser et transporter la carte Bombe à Retardement précédemment mise de côté.

■ Brouilleur Radio



(cf. section **Brouillage Radio**)

■ Caisse à Outils



Le **Personnage** qui transporte cet **Équipement** gagne deux dés jaunes supplémentaires pour tous les tests techniques.

■ Capsule de Gaz Toxique



Dépensez un PC et réussissez un test scientifique pour allumer la Capsule de Gaz Toxique. Le **porteur** et les autres **Personnages** qui se trouvent dans les quatre cases **adjacentes** reçoivent deux compteurs **Blessure**. Les autres **Person-**

nages qui se trouvent dans la **zone orange de dommages** reçoivent un compteur **Blessure**. Si une grande figurine (comme le Mammouth MK II) occupe plus d'une case de l'**aire d'effet**, il ne reçoit que deux compteurs **Blessure** au total. L'effet de la Capsule de Gaz Toxique est instantané et ne dure pas. Placez cette **carte Équipement** face vers le haut au fond de la **pioche de Fouille** une fois l'effet résolu.

■ Carte Magnétique



La **carte Équipement** **carte Magnétique** a exactement le même effet que le marqueur **carte Magnétique**. Elle permet au **porteur** d'ouvrir toutes les portes qui ont une icône **carte Magnétique**. La seule différence est que cette **carte Magnétique** peut être trouvée dans la **pioche de Fouille**.

■ Constitution U.S.



Pendant la **phase d'Initiative**, le joueur qui contrôle le **porteur** de la Constitution U.S. pioche des **tuiles d'Ordre** jusqu'à ce qu'il en ait six derrière son paravent.

■ Détecteur de Mouvements



Le **porteur** peut considérer tous les **Ordres Noirs** des **tuiles d'Ordre** qui lui sont affectées comme s'ils étaient rouges.

■ Disrupteur Magnétique



Dépensez un PC et réussissez un test technique pour allumer le Disrupteur Magnétique. Toutes les actions de **Tir** sont empêchées sur la tuile de sol occupée par le **porteur**. Cela inclus tous les **Tirs** impliquant un **Tireur** ou une **cible** se trouvant sur la tuile de sol affectée par le Disrupteur Magnétique. A la prochaine **phase Finale**, le Disrupteur Magnétique est automatiquement éteint. Il doit de nouveau être allumé au tour suivant si son **porteur** souhaite bénéficier de ses effets.

■ Dossiers Secrets



Un **Personnage** NORAD peut dépenser deux PC et réussir un test technique pour gagner deux **Points d'Espionnage** utilisable à sa guise. Défaussez les Dossiers Secrets au fond de la **pioche de Fouille** après un test réussi, face Dossiers Secrets vers le haut.

■ Grenades Fumigènes



Une Grenade Fumigène peut être lancée dans l'**arc de tir rouge ou orange** avec le même effet. Une grenade fumigène ne cause aucun **dommage** mais empêche toute **Ligne de Vue** dans l'**aire d'effet** indiquée sur la carte. Cette aire d'effet ne s'étend pas à travers les murs ou les portes fermées. Si une porte est ouverte ou détruite ou qu'un mur est détruit, l'**aire d'effet** s'étend à travers la brèche comme indiqué sur la carte. Si la même porte se referme par la suite, l'**aire d'effet** se réduit.

L'effet de la Grenade Fumigène dure deux tours. Placez le marqueur Grenade Fumigène sur la case **ciblée** avec la face "2" visible quand elle est lancée. Retournez le marqueur de l'autre côté à la **phase Finale** du premier tour. Retirez le marqueur du plateau à la **phase Finale** du 2ème tour.

Jet Pack



Dépensez un PC et réussissez un test technique pour allumer le Jet Pack. Le **porteur** gagne immédiatement six cases de **Mouvement** en volant. Cela signifie qu'il peut passer par-dessus les **Personnages** ennemis et toute case entourée d'une ligne pointillée jaune (mais pas par-dessus les murs !).



Si le Jet Pack est déclenché à l'aide d'un **Ordre Combiné**, seul son **porteur** peut bénéficier de ses effets. Quand le Jet Pack est déclenché, il n'est pas possible de le transférer à un **Personnage** ami pendant le **Mouvement** de vol. Placez un compteur **Blessure** sur la **carte Équipement** chaque fois que le Jet Pack est **activé** avec succès. Le Jet Pack a suffisamment de carburant pour être **activé** cinq fois, en accordant six cases de **Mouvement** chaque fois qu'il est **activé**.

Kit de Torture



Le **porteur** reçoit deux dés noirs supplémentaires pour tous les jets de **Torture**.

Lance-Flammes



Le Lance-Flammes utilise un type spécial d'aire d'effet explosive représentée sur la **carte Équipement** (la même que le Lance-Flammes transporté par Cherokee Bill). Cette aire d'effet commence sur la première case en face du **Tireur** et s'étend comme indiqué sur la carte. Il n'y a pas de **Ligne de Vue** ni de **ciblage** quand on utilise un Lance-Flammes. Un Lance-Flammes ne peut pas être utilisé pour détruire des murs ou des **portes Coulissantes**, mais peut être utilisé pour détruire n'importe quel autre **Élément de Sol**.

Lentille de Visée



Le **porteur** a un dé jaune supplémentaire pour tous les jets de **ciblage**.

Lunettes Infrarouges



Dépensez un PC et réussissez un test technique pour allumer les Lunettes Infrarouges (marqueur ON).



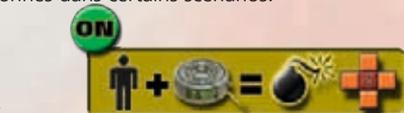
Une fois que les Lunettes Infrarouges sont allumées, le **porteur** n'est pas affecté par les effets de la Grenade Fumigène et sa **Ligne de Vue** s'étend dans et au-delà de l'aire d'effet de la Grenade Fumigène.

Masque à Gaz



Le **porteur** peut dépenser 1 PC pour mettre le Masque à Gaz sur son visage (marqueur "ON"). Lorsque le Masque à Gaz est mis, le **porteur** est immunisé contre tous les effets gazeux, comme le Virus Mortel ou la Capsule de Gaz Toxique ou d'autres effets à gaz mentionnés dans certains scénarios.

Mines



Dépensez un PC et réussissez un test technique pour placer un marqueur Mine sur la case occupée par le **porteur**.



Ce marqueur Mine est allumé (marqueur ON) lors de la **phase Finale** suivante. Une fois le marqueur Mine actif, tout **Personnage** entrant dans cette case déclenche l'**Explosion** de la Mine, comme décrit sur la **carte Équipement**. Chaque **carte Équipement** de Mines fournit deux Mines. Placez un compteur **Blessure** sur la **carte Équipement** correspondante chaque fois qu'un marqueur Mine est placé sur le plateau.

Chaque **Personnage** qui entre sur une tuile de sol qui contient un marqueur Virus Mortel reçoit deux compteurs **Blessures**. Tout **Personnage** qui, pendant la **phase Finale**, se tient sur une tuile de sol contenant un marqueur Virus Mortel reçoit deux compteurs **Blessures**.

Morphine



Dépensez un PC et réussissez un test scientifique pour gagner quatre **Points de Vie**. Le **porteur** peut se guérir lui-même ou tout **Personnage** auquel il **fait face** (**adjacent** et sa figurine **orientée** vers le **Personnage**). Si la guérison fait passer le **Personnage** de son côté **Blessé** à son côté **Sain**, ses nouvelles caractéristiques s'appliquent immédiatement.

Munitions



Un **Personnage** qui transporte des Munitions ne peut pas tomber à court de munitions.

Ordinateur Portable



Dépensez un PC, engagez cette **carte Équipement**, et réussissez un test technique + scientifique pour chercher des informations dans l'Ordinateur Portable. Gagnez quatre **Points de Mission** (PM). Désengagez l'Ordinateur Portable à chaque **phase Finale**. Transférer l'Ordinateur Portable à un autre **Personnage** ne le désengage pas.

Plastic



Dépensez un PC et réussissez un test technique pour allumer le pain de plastic. Placez cette **carte Équipement** sur le côté du plateau et placez un marqueur Plastic sur la case occupée par le **porteur**.



Lors de la prochaine **phase Finale**, le plastic explose (placez alors cette **carte Équipement** face vers le haut en dessous de la **pioche de Fouille**).

Poing Énergétique



Dépensez un PC et réussissez un test technique pour toute porte **adjacente** ayant une **valeur Défensive** de quatre ou moins pour détruire cette porte. Le **porteur** doit être **adjacent** à la porte et l'avoir dans son **arc bleu-foncé** ou **bleu-clair**. Le Poing Énergétique peut aussi être utilisé comme **Arme de Corps-à-corps** en se référant au tableau de **Corps-à-corps** représenté sur sa **carte Équipement**.

Schémas Électriques



Si le **porteur** se trouve dans une Salle Technique, il peut tenter d'activer la phrase **SPI** en bas de cette carte. Dépensez trois PC et réussissez un test technique + scientifique pour couper le courant électrique dans tout le bâtiment (cf. **section Interaction : Courant Électrique Coupé**). Si le **porteur** se trouve dans n'importe quel type de salle, il peut tenter d'activer la phrase **SPI** en haut de cette carte. Dépensez un PC et réussissez un test technique + scientifique pour couper le courant électrique dans la pièce où le **Personnage** se trouve.

Sérum à Zombie



Seul le **joueur Salémite** peut utiliser le **Sérum à Zombie**. Le **porteur** doit **faire face à un cadavre**, c'est-à-dire être **adjacent** à un cadavre et avoir sa figurine **orientée** en direction du cadavre. Un cadavre est représenté par une icône de crâne sur une tuile de sol (comme la **Morgue**, le **Cimetière**, le **Laboratoire à Zombies** ou la **Chambre Cryogénique**) ou alors par un marqueur **Personnage Mort**. Le **porteur** dépense un PC, et s'il réussit le test scientifique indiqué sur la carte, le cadavre est réanimé et devient un zombie. Si un marqueur **Personnage Mort** a été utilisé, retirez-le du plateau de jeu et remplacez-le par une figurine de zombie disponible. Dans le cas d'un **Élément de Sol**, placez un marqueur Tombe Vide sur la case appropriée et placez

une figurine de zombie sur la case. Le marqueur Tombe Vide indique que cette case ne contient plus de cadavre susceptible d'être réanimé. Si un marqueur **Personnage Mort** porte toujours de l'**Équipement** lorsqu'il devient un zombie, le nouveau zombie conserve seulement l'**Équipement** qu'il peut transporter en respectant la règle de la **capacité de Transport**. Chaque **carte Équipement** excédentaire est défaussée dans le fond de la **pioche de Fouille**, comme un **Équipement** abandonné. Un zombie **Mort** ne peut plus être réanimé. **Note** : Les marqueurs **Personnages Morts** ne peuvent pas être déplacés par les **Personnages**.

En cas d'**Ordre Combiné** pour utiliser le Sérum à Zombie, seul le **porteur** doit être **face au cadavre**.

Taser



Un Taser peut tirer dans les **arcs de tir rouge et orange** du **Tireur** avec le même effet. Un Taser ne cause aucun **dommage** mais paralyse le **Personnage ciblé**. Jetez les dés de **ciblage** comme d'habitude. Si le **ciblage** est réussi, lancez deux dés jaunes (en ajoutant les éventuels dés additionnels provenant des PC dépensés sur l'**ordre Tir**). Si le score final est de trois **points de test** ou plus, le **Personnage ciblé** est paralysé et perd deux PC ce tour. Prenez deux compteurs PC de la **Banque** et placez-les sur la carte du **Personnage ciblé**. Ces PC comptent dans le maximum de PC que ce **Personnage** peut utiliser par tour. Vos pouvez « Taser » plusieurs fois le même **Personnage** dans le même round ou tour.

Vous ne pouvez pas combiner un **Tir** de Taser avec un **Tir** normal pendant un **ordre Tir** combiné.

Tronçonneuse



Dépensez un PC et réussissez un test technique afin de détruire n'importe quel type de porte, quelle que soit sa **valeur Défensive**. Le **porteur** doit être **adjacent** à la porte et l'avoir dans son **arc bleu-foncé** ou **bleu-clair**. La Tronçonneuse peut également être utilisée comme une **Arme de Corps-à-corps**, comme l'indique la table de combat au **Corps-à-corps** représentée sur la **carte Équipement**.

Trousse Médicale



Dépensez un PC et réussissez un test scientifique pour gagner 2 **Points de Vie**. Le **porteur** peut se guérir lui-même ou tout **Personnage** auquel il **fait face** (**adjacent** et sa figurine **orientée** vers le **Personnage**). Si la guérison fait passer le **Personnage** de son côté **Blessé** à son côté **Sain**, ses nouvelles caractéristiques s'appliquent immédiatement.

Virus Mortel



Dépensez un PC et réussissez un test scientifique pour activer le Virus Mortel. Une fois que le Virus Mortel est **activé**, placez cette **carte Équipement** à côté du plateau de jeu avec quatre compteurs **Blessures**, qui seront utilisés comme compteurs de temps. Placez le marqueur du Virus Mortel sur la case occupée par le **porteur**. A chaque **phase Finale** suivant l'**Activation** du Virus Mortel, retirez un compteur de temps de la **carte Équipement** Virus Mortel. Quand le dernier compteur est retiré, placez la **carte Équipement** Virus Mortel sous la **pioche de Fouille** et retirez le marqueur Virus Mortel du plateau.

Chaque **Personnage** qui entre sur une tuile de sol qui contient un marqueur Virus Mortel reçoit deux compteurs **Blessures**. Tout **Personnage** qui, pendant la **phase Finale**, se tient sur une tuile de sol contenant un marqueur Virus Mortel reçoit deux compteurs **Blessures**.

Design du Jeu et Règles : Chris Boelinger

Illustrations : Thierry Masson, Paul Mafayon, David Goujard, Jean-Charles Mourey, Clovis Gay

Historique : Chris Boelinger & Jean-Charles Mourey

Traductions : Jean-Charles Mourey, Chris Boelinger, Fabrice Wiels

Révision des Règles & Historique : Jean-Charles Mourey, Chris Boelinger, Cecilia Mourey, Zev Shlasinger, Fabrice Wiels, Jérôme Cataneo.

Infographie & Programmation : Jean-Charles Mourey

Sculpture des Figurines : Zibobiz International Ltd.

Exemples de Peinture de Figurines : Antoine et Catherine Racano

Play-Testeurs : Monica Barradas, Jérôme Cataneo, Guillaume Angoustures, Fabrice Wiels, Zev Shlasinger, Raphael Puch, Jean-Charles Mourey, Guillaume Gauron, Sophie Juge, Steven Humm, Alexandre Del Ben, Eric Vandebor, François Hubin, Thomas Auda, Alexandre Figuière, Olivier Grassini, Illia Racunica, Stéphane Lameul... J'ai sûrement oublié certains d'entre vous et, si c'est le cas, j'en suis bien désolé, n'hésitez pas à m'envoyer une bombe nucléaire à la figure...

De Chris : Merci à Jean-Charles pour ses incroyables talents, sa motivation et son amitié, c'est tout simplement Magique !, à Benjamin pour son professionnalisme, à Zev pour croire autant en ce jeu, à tous les artistes pour le cœur qu'ils ont mis dans leur art, à tous mes amis joueurs pour tous ces moments inoubliables de playtests, à tous les autres créateurs de jeux qui ont inspiré ma vie de Joueur...

De Jean-Charles : Merci à mon épouse Cecilia pour son amour, son soutien et son infinie patience, à mon fils Jean-Luc pour son aide sur les graphiques, à ma fille Alexandra pour sa magnifique musique pendant que je travaillais, à Benjamin Maillot de Zibobiz pour sa dédication, son acharnement au travail et son professionnalisme, et à Chris d'être un partenaire sans égal.

Image "Visible Earth", avec permission de la NASA
(www.visibleearth.nasa.gov)

Fabriqué en Chine par :



zibobiz@gmail.com

Retrouvez l'univers Earth Reborn sur le site :

earthreborn.ludically.com

(nouveaux scénarios, etc.)



www.ludically.com



zmangames.com

5 pl. Anciens Combattants
06560 VALBONNE
France

64 Prince Road
Mahopac, NY 10541
U.S.A.

TABLE DES MATIÈRES

Matériel	2
Comment Démarrer	3
Composants de Base	4
Scénarios	4
Cartes Personnage	4
Tuiles d'Ordre	4
Règles de Base	5
Mise en Place	5
Séquence de Tour	5
Phase d'Initiative	5
Pioche de Tuiles d'Ordre	5
Obtention de Points de Commandement (PC)	5
Détermination de l'Initiative	5
Autres Effets	5
Phase d'Activation	6
Activer un Personnage	6
1. Affecter une Tuile d'Ordre	6
2. Exécuter un Ordre	6
Phase Finale	7
Mouvement	8
Exécuter un Ordre Mouvement	8
Exceptions de l'Ordre Mouvement	8
Restrictions de Mouvement	8
Choisir l'Orientation d'une Figurine à la Fin du Mouvement	8
Portes	8
Construction du Plan : Placement des Portes	9
Sortir du Plan	9
Corps-à-corps	10
Exécuter un Ordre Corps-à-corps	10
Restrictions de Corps-à-corps	10
Déterminer la Force de Combat	10
Résoudre un Corps-à-corps	10
Personnages Blessés	11
Personnages Morts	11
Mort en un Coup !	12
Détruire les Éléments de Sol, Murs et Portes	12
Ligne de Vue (LdV)	14
Duel	15
Duel d'Initiative	15
Duel d'Interception	15
Contraintes sur l'Interception	15
Résoudre un Duel d'Interception	15
Pause	15
Équipement	17
Comment Obtenir de l'Équipement ?	17
Marqueurs d'Équipement	17
Abandonner de l'Équipement	17
Transférer de l'Équipement	17
Équipement de Personnages Morts	17
Utiliser de l'Équipement	17
Tir	18
Déterminer la Distance à la Cible	18
Lancer les Dés pour Cibler	18
Lancer les Dés de Dommages	19
Tirer sur les Portes, les Murs et les Éléments de Sol	19
Armes Explosives	21
Système de Phrases Iconographiques (SPI)	22
Comment Utiliser une Phrase SPI	22
Interaction	22
Exécuter un Ordre d'interaction	22
Restrictions aux Interactions	22
Allumer	22
Éteindre	23
Phrases SPI Multiples	23
Équipements Spéciaux à Nombre Limité d'Usages	23
Élément de Sol Détruit	23
Chrono	23
Électricité	23
Points de Mission / Points de Moral (PM)	24
PM de Départ	24
Gagner des PM	24
Dépenser des PM	24
Espionnage	24
Fouille	24
Mise en Place du Scénario	24
Exécuter un Ordre Fouille	24
Chercher dans la Pioche	25

Retourner la Pioche	25
Mélanger la Pioche	25
Point d'Espionnage	25
Équipement Abandonné	25
Capacité Spéciales des Personnages	26
Brouillage Radio	26
Brouilleur Radio Allumé	26
Phase d'Initiative : Mise en Place du Brouillage Radio	26
Phase d'Initiative : Changer les Fréquences Radio	26
Brouillage Radio pendant la Phase d'Activation	27
Éteindre un Brouilleur Radio	27
Réactiver le Brouillage Radio	27
Électricité Coupée	27
Abandon du Brouilleur Radio Portable	27
Grandes Figurines (Mammoth MK II)	28
Déplacer une Grande Figurine	28
Ligne de Vue vers une Grande Figurine	28
Ligne de Vue depuis une Grande Figurine	28
Les Grandes Figurines Bloquent les Portes	28
Explosion et Grande Figurine	28
Grande Figurine et Capacité d'Élément de Sol	28
Chercher avec une Grande Figurine	29
Étude de Cas : Mammoth MK II	29
Capturer	30
Limitations du Prisonnier	30
Libérer un Prisonnier en Tuant son Ravisseur	30
Assassiner un Prisonnier	30
Libérer un Prisonnier en Capturant son Ravisseur	30
Capturer une Grande Figurine	30
Les Grandes Figurines Prisonnières	30
Torture	30
Combinaison	31
Mise en Place d'un Ordre Combiné	31
Exécuter un Ordre Combiné	31
Niveaux Multiples	34
LdV et Escaliers	34
Corps-à-corps et Escaliers	34
Tir dans les Escaliers	34
Explosions et Escaliers	34
Système Auto-Générateur de Scénarios (S.A.G.S.) - 2 Joueurs	35
Étape 1 - Construire le Plateau	35
Règles de Construction	35
Règles de Placement des Portes	36
Étape 2 - Rassembler une Équipe	36
Étape 3 - Sélectionner l'Équipement	36
Étape 4 - Déploiement	37
Étape 5 - Recevoir ses Missions	37
Étape 6 - Attribuer l'Équipement	37
Commencer le Jeu	38
Conditions de Victoire	38
S.A.G.S. - 3/4 Joueurs	38
Étape 1 - Construire le Plateau	38
Étape 2 - Rassembler une Équipe	38
Étape 3 - Sélectionner l'Équipement	38
Étape 4 - Déploiement	39
Étape 5 - Recevoir ses Missions	39
Étape 6 - Attribuer l'Équipement	39
Commencer à Jouer	39
Conditions de Victoire	39
Règles Spéciales pour 3 ou 4 Joueurs	39
Séquence du Tour	39
Passer par les Cases Occupées par des Figurines Adverses	39
Accomplir les Missions	40
Résoudre des Actions Simultanées	40
Duel d'Initiative	40
Duel d'Interception	40
Capacités Spéciales des Personnages	40
Glossaire Personnages	40
Glossaire Tuiles de Sol	41
Glossaire Équipement	42
Crédits	44

