

MIKE LANGLOIS - CHRISTIAN LEONHARD - LOÏC MUZY



[FIRETEAM]
Z E R O

RÈGLES DE JEU

ARCHIVES DE LA DIVISION ZÉRO - ACCRÉDITATION ZULU - TOP SECRET
INCURSION DES ARTEFACTS - RÉSUMÉ

DÉBRIEFING SUR LES ARTEFACTS

DÉFINITION

Dans ce contexte, un artefact est défini comme un objet physique d'origine inconnue ayant le pouvoir de dominer un hôte humain en remplaçant son esprit par le sien. Une fois qu'il possède un hôte humain, l'artefact se fabrique une armée et étend sa sphère d'influence à une vitesse exponentielle. Une seule irruption non contrôlée pourrait submerger la planète en quatre à six semaines.

HISTORIQUE DES CONTACTS

La première irruption connue a eu lieu le 21 septembre 1914, juste après la Bataille de la Marne, lors la Première Guerre mondiale. L'infanterie française et le corps expéditionnaire britannique ont rencontré des milliers « d'hommes liquides » portant des uniformes des deux camps. Ces créatures meurtrières se sont avérées être difficiles à tuer et ont rapidement débordé les forces combinées sur le terrain.

Par un heureux hasard, une unité d'artillerie française transportant trois canons L13S de 105 mm a pu repérer et détruire une « tour mobile d'yeux et de membres » avant que leur position ne soit balayée. Sans leur intervention, on suppose que l'irruption aurait dépassé le point d'endiguement environ vingt-quatre heures plus tard, et que l'humanité telle que nous la connaissons n'existerait plus.

Voici les déductions et les recommandations des analystes de la Division Zéro :

- Bien que l'origine des artefacts reste inconnue, ils semblent ne s'activer qu'à l'occasion de carnages de grande ampleur. Un certain seuil est sans doute nécessaire pour les éveiller. On ignore pourquoi d'autres batailles n'ont pas déclenché d'irruptions, mais on présume que l'échelle de la guerre mondiale qui s'annonce, sans précédent dans l'histoire humaine, va les attirer en masse.
- La taille et la puissance de l'hôte de l'artefact et de son armée suivent une courbe exponentielle. Plus on les affronte tôt, plus ils sont faciles à éliminer.

Les analystes utilisent le terme Limite Zéro pour désigner le point à partir duquel il est impossible d'arrêter une incursion, quels que soient le nombre d'hommes ou la quantité de matériel de guerre qu'on y consacre. La Limite Zéro des artefacts précédemment rencontrés semble se situer entre 14 et 28 jours après l'assimilation de l'hôte humain.

PROTOCOLE DE DÉFENSE

Première observation : Il est inenvisageable de maintenir une force de frappe qui serait à la fois assez puissante et suffisamment mobile pour vaincre une irruption dans ses derniers stades, surtout avec des ressources limitées en temps de guerre.

Deuxième observation : Un réseau de renseignement global est déjà en place et les activités des artefacts sont facilement identifiables, vu leur nature inhabituelle.

Conclusion : Une détection précoce, dans la première semaine d'une irruption, permet à des unités de taille réduite et ultraspecialisées de localiser et de neutraliser des irruptions alors qu'elles sont encore à un stade vulnérable de leur cycle de développement.

- Les membres de l'équipe doivent être choisis en fonction de leur compétence et de leur force mentale, même aux dépens d'un dossier exemplaire.
- Un expert de l'occulte doit être intégré à l'équipe.

Il est également recommandé qu'un médium de la Division K soit inclus pour renforcer l'efficacité de l'équipe sur le terrain.

LES FRAGMENTS D'ARTEFACT

Il semble que les fragments d'un artefact endommagé, ou même certaines parties de son hôte, puissent contenir un fort pouvoir résiduel. Bien que la Division Zéro n'ait pas encore pu étudier ce phénomène en profondeur, on pense que d'autres groupes extrêmement motivés pourraient les utiliser à des fins dévastatrices. Le programme allemand Wunderwaffe nous inquiète tout particulièrement.

L'avis de la commission est le suivant : les fragments d'artefacts ne peuvent être utilisés ou contenus sans risque. Nous recommandons fortement que les Alliés n'entreprennent pas d'études de ce genre.

PSYCHOLOGIE ET BUTS DES ARTEFACTS

Inconnus

FAIBLESSES DES ARTEFACTS

Inconnues

[CONTENU]



5 FIGURINES DE HÉROS



5 FICHES DE HÉROS



13 FIGURINES « REJETONS DE TYPHON »



1 PIÈCE DU DESTIN



12 JETONS D'OBJECTIF STANDARDS



6 JETONS DE POUVOIR



1 JETON DE MENACE



1 JETON DE PREMIER JOUEUR



1 JETON EXTRACTION



12 JETONS DE GÉNÉRATION



13 JETONS D'OBJECTIF SPÉCIAUX



2 FIGURINES DE SPÉCIALISTES



2 FICHES DE SPÉCIALISTE



13 FIGURINES « REVENANTS »



64 CARTES ACTION « DE BASE »



64 CARTES ACTION « AMÉLIORATION »



27 CARTES OBJECTIF



55 CARTES RECONNAISSANCE

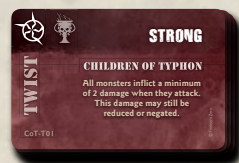


13 FIGURINES « INFESTÉS »

8 TUILLES : LES « SECTEURS »



24 CARTES DE SPÉCIALITÉ



24 CARTES IMPRÉVU

8 DÉS D'ATTAQUE (SIX FACES, SPÉCIAUX)
1 DÉ D'ACTIVATION (SIX FACES, SPÉCIAL)
1 DÉ DE GÉNÉRATION (DOUZE FACES, NORMAL)



9 FICHES DE MONSTRES



1 PISTE DE MENACE





EN 1942, QUATRE SOLDATS ONT DISPARU DU PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT DU PREMIER BATAILLON DE RANGERS, ALORS TOUT JUSTE CRÉÉ.

LEURS NOMS ONT ÉTÉ RAYÉS DES REGISTRES. CHOISIS POUR LEURS TALENTS UNIQUES, ILS ALLAIENT COMBATTRE EN SECRET DE TERRIFIANTS ENNEMIS SURNATURELS, QUOI QU'IL EN COÛTE.

CECI EST LEUR HISTOIRE.

Fireteam Zero est un jeu coopératif de combat et d'horreur surnaturelle se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale. Les joueurs incarnent les membres d'une équipe d'opérations spéciales infiltrée derrière les lignes ennemies, dont la mission consiste à détruire des artefacts vivants qui se nourrissent du chaos et des massacres de la guerre. S'ils ne sont pas endigués, ces artefacts mettent en danger toute vie sur Terre.

Chaque partie est une course contre la montre, les héros devant localiser et remplir une série d'objectifs tout en affrontant un flot incessant de monstres déterminés à les anéantir. S'ils réussissent, ils pourront se battre un jour de plus. S'ils échouent... eh bien, disons simplement que l'échec n'est pas une option.

MISSIONS ET OPÉRATIONS

Dans une partie de *Fireteam Zero*, vous jouez une mission tirée du guide de campagne. Elles sont regroupées au sein d'**opérations**, qui nécessitent plusieurs sessions pour être menées à bien. Lorsque vous vous lancez dans une opération, vous commencez généralement avec sa première mission, et en cas de réussite, vous pouvez continuer avec les suivantes.

Il est aussi possible de choisir une mission donnée sans jouer l'opération entière, si vous le souhaitez. Dans ce cas, vous pouvez opter pour n'importe quelle mission du guide de campagne.

[Note : Plus une mission est proche de la fin d'une opération, plus forte est l'opposition. Méfiez-vous!]

PRÉPARATION DU JEU

1. CHOIX DE LA MISSION

Les joueurs choisissent ensemble la **mission** qu'ils vont entreprendre, et lisent son briefing dans le Guide de Campagne.

2. SÉLECTION DES HÉROS

Les joueurs décident ensemble ou tirent au hasard qui débutera la partie et prendra le **jeton de premier joueur**. Puis, en commençant par ce joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun choisit le **héros** qu'il va incarner pour cette mission et prend la fiche correspondante.

[Important : Chaque héros a un rôle parmi quatre, indiqué sur sa fiche. Si le briefing indique qu'un rôle est requis, l'un des joueurs doit choisir ce héros. Sinon, il ne sera pas possible de remplir la mission !]

[Note : Cette boîte contient deux héros « chef de groupes » (Abe et Maxine), qui soutiennent l'équipe avec des capacités variées et équilibrées, un héros voltigeur (Shad), qui excelle au combat rapproché, un héros tireur d'élite (Frank), doué pour abattre ses cibles à distance, et un héros artificier (Don), qui transporte une quantité impressionnante de charges explosives. Notez qu'un seul jeu de cartes est fourni pour chaque rôle. Abe et Maxine ne peuvent donc pas participer à la même mission à moins que vous ne possédiez un jeu de cartes supplémentaire.]

[Jeu en solitaire : *Fireteam Zero* est un jeu à l'échelle du groupe de combat dans lequel une équipe de héros travaillent ensemble pour accomplir une mission, et la plupart de leurs capacités ont été conçues dans cet esprit. Par conséquent, si vous jouez en solitaire, vous devriez choisir deux héros et les jouer tous les deux comme s'il s'agissait d'une partie à deux joueurs.]

3. ÉQUIPEMENT DES HÉROS

Chaque joueur réunit les **cartes action** (de base et améliorations), et les **cartes de spécialité** correspondant au rôle de son héros.

Chaque joueur choisit les **cartes améliorations** auxquelles il a droit, comme indiqué dans le briefing. Ensuite, il les mélange avec ses cartes action pour former son **paquet d'action**.

[Note : Les cartes amélioration sont fournies en quatre exemplaires. Lorsque vous choisissez une amélioration, mélangez les quatre cartes dans votre paquet !]

Chaque joueur choisit les **cartes de spécialité** auxquelles il a droit, comme indiqué dans le briefing, et les place sur la table, face visible.



[Note : Vous jouez vos cartes action (et amélioration) pendant la partie pour faire agir votre héros. Les cartes de spécialité restent devant vous pendant toute la mission. Elles vous confèrent des capacités spéciales.]

Les cartes amélioration et de spécialité restantes ne seront pas utilisées durant cette mission. Vous pouvez les ranger dans la boîte.

4. PRÉPARATION DU PLATEAU

Placez les **secteurs** appropriés selon la configuration donnée dans le briefing.



Posez les 12 **jetons de génération** côté face sur les zones spécifiées.



Posez le **jeton extraction** sur la zone indiquée, s'il y en a une.



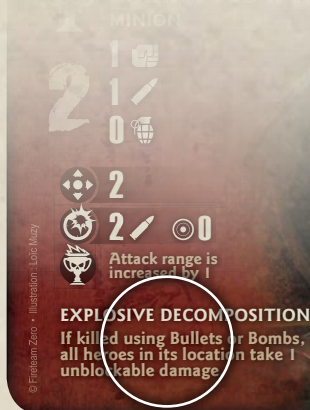
Si la mission comporte un « avatar », placez un **jeton de pouvoir** à l'endroit indiqué. C'est là qu'il apparaîtra.

5. PRÉPARATION DE LA PISTE DE MENACE

Placez la **piste de menace** près du plateau. Posez le **jeton de menace** sur la première case de la piste. Mélangez les cartes imprévu spécifiées par le briefing et posez-les près de la piste de menace, face cachée.

6. RECUEIL DU RENSEIGNEMENT

Prenez les **fiches des monstres** et les **cartes objectif** indiquées par le briefing, et posez-les près du plateau.



[Note : Faites attention au trait imprimé sur chaque fiche de monstre. Il faudra penser à appliquer ces règles spéciales qui sont propres à ce monstre.]

Mélangez les **cartes événement** et piochez-en le nombre indiqué par le briefing. Rangez les autres dans la boîte. Puis, prenez les **cartes découverte** indiquées par le briefing et mélangez-les avec les **cartes événement** précédentes pour former le paquet de reconnaissance.

[Note : le paquet de reconnaissance devrait toujours comporter exactement 12 cartes.]

7. PRÉPAREZ LA PIÈCE DU DESTIN



Posez la **pièce du destin** côté face près du plateau.

8. PLACEZ LES MONSTRES

Prenez les **figurines des monstres** composant la **réserve**, comme spécifié dans le briefing. Lancez le dé de génération pour chacune d'entre elles, et posez-la dans la zone contenant le jeton de génération correspondant.

Certaines missions peuvent indiquer que de nouveaux monstres doivent être placés dans la **réserve spéciale**. Ces figurines devraient être mises de côté afin d'être utilisées par la suite pour résoudre les effets particuliers propres à la mission.

9. PLACEZ LES HÉROS

Posez les deux **figurines de spécialistes** ainsi que les **figurines de héros** de chaque joueur, dans la zone d'intrusion indiquée par le briefing.

ORDRE DU ROUND

Une partie de **Fireteam Zero** se compose de rounds successifs, qui sont chacun divisés en trois phases qui s'enchaînent dans l'ordre suivant :

1. LA PHASE TACTIQUE, durant laquelle les héros piochent de nouvelles cartes et ont la possibilité de jouer une réponse tactique.

2. LA PHASE DES HÉROS, durant laquelle chaque joueur peut se déplacer sur le plateau et effectuer des **actions**.

3. LA PHASE DE MENACE, durant laquelle les monstres se déplacent et attaquent, et où de nouveaux monstres entrent sur le plateau. Pendant cette phase, le pion de menace avance sur la piste, ce qui peut avoir des conséquences dramatiques pour les héros.

PHASE TACTIQUE

Durant la phase tactique, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué. Lors du premier round de la partie, sautez les deux premières étapes et passez directement à la troisième.

1. Déterminez le premier joueur (sauf lors du premier round)

Le joueur détenant le jeton de premier joueur le confie à son voisin de gauche.

2. Jouez une réponse tactique (sauf lors du premier round)

Un joueur (et un seul) peut jouer une réponse tactique de sa main s'il le souhaite (cf. « Cartes de réponses tactiques »). Si plusieurs joueurs souhaitent jouer une réponse tactique et que le groupe n'arrive pas à se mettre d'accord, le joueur détenant actuellement le jeton de premier joueur a le dernier mot.



[Note : Les réponses tactiques ont des effets puissants et généraux qui peuvent couvrir plusieurs tuiles de secteur, voire tout le plateau !]

Un joueur dont le héros est au tapis (cf. « Au tapis ») ne peut pas jouer de réponse tactique, pas plus que son héros ne peut être affecté par une telle carte jouée par un autre joueur.

3. Piochez

Une fois que la réponse tactique a été résolue (ou que le groupe a décidé de ne pas en jouer), chaque joueur **n'ayant pas joué** de réponse tactique peut piocher suffisamment de cartes de son paquet d'action pour le ramener à la taille de sa main (soit normalement 5 cartes). Un joueur ayant joué une réponse tactique ne pioche pas de carte.

[Note : Jouer une réponse tactique vous confère temporairement un net avantage, tout en vidant votre main, ce qui vous rend plus vulnérable aux attaques !]

Un joueur dont le héros a été mis au tapis (cf. « Au tapis ») pioche normalement.

Si votre paquet d'action est vide, mélangez immédiatement votre défausse pour former un nouveau paquet d'action.

[Note : Si l'effet d'une carte vous demande de piocher des cartes, vous pouvez le faire même si cela vous fait dépasser la taille normale de votre main. Simplement, vous ne piocherez pas de cartes durant la phase tactique si vous avez déjà atteint (ou dépassé) cette taille.]

PHASE DES HÉROS

Durant la phase des héros, chaque joueur agit l'un après l'autre, en commençant par le possesseur du jeton de premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de votre tour, vous pouvez normalement déplacer votre héros sur une distance égale à sa vitesse et effectuer une action. Se déplacer et effectuer une action sont optionnels. Vous pouvez effectuer votre action avant, après et même au cours de votre déplacement.

Si votre héros a été mis au tapis (cf. « Au tapis »), vous pouvez au début de votre tour :

- Soit le laisser au tapis et sauter votre tour,
- Soit le relever et jouer votre tour normalement.

SE DÉPLACER

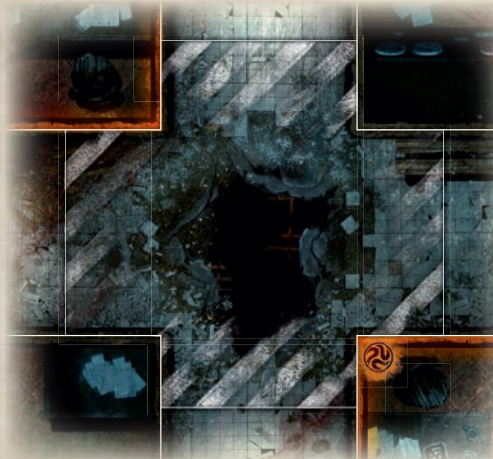
Quand un héros se déplace, il peut aller de la zone où il se trouve actuellement jusqu'à une autre se situant à une distance inférieure ou égale à sa vitesse. Votre héros a normalement une vitesse de 2, ce qui signifie qu'il peut parcourir une distance totale de deux zones depuis sa position de départ.

[Note : Remarquez que même des zones en contact uniquement par un coin sont considérées comme adjacentes !]

Si une zone est qualifiée de *zone difficile*, y entrer coûte au héros **deux** déplacements au lieu d'un seul. Les deux déplacements doivent être dépensés en même temps. Il n'est pas possible d'avancer à moitié sur une zone difficile lors d'un tour, pour faire la deuxième moitié du chemin au tour suivant. Les monstres ne sont pas affectés par les terrains difficiles ; ils peuvent y pénétrer librement.



Si une zone est identifiée comme *impraticable*, il est totalement impossible d'y pénétrer. Même les monstres ne peuvent pas entrer dans une zone de terrain impraticable.



Protéger les spécialistes

Lorsque vous déplacez votre héros hors d'une zone contenant une ou plusieurs figurines de spécialistes, vous pouvez choisir d'en emmener certaines, ou toutes, avec vous. Si vous êtes le dernier héros actif dans cette zone, vous **devez** emporter les spécialistes avec vous ; vous ne pouvez **jamais** choisir de les abandonner sans un héros actif pour les protéger !

[Important : Cette restriction s'applique même si votre déplacement est involontaire. Si un monstre ou un événement vous oblige à vous déplacer jusqu'à une nouvelle zone, tout spécialiste se trouvant sous votre garde doit vous accompagner, à moins qu'il n'y ait sur place un autre héros pour le prendre en charge.]

[Note : Les figurines de spécialistes représentent les civils qui accompagnent l'équipe et doivent être protégés (cf. « Spécialistes »).]

Fuite

Normalement, vous **ne pouvez pas** déplacer votre héros hors d'une zone contenant plus de monstres que de héros actifs. Cette restriction ne s'applique qu'aux déplacements normaux,

qui dépendent de votre vitesse et sont effectués à votre tour. Cependant, la présence de monstres n'a aucun effet sur tout mouvement exceptionnel, tel que ceux permis par un événement, une riposte, ou une réponse tactique.

[Note : Attention, les spécialistes ne sont pas considérés comme des « héros ». Ils ne comptent pas lors de cette comparaison.]

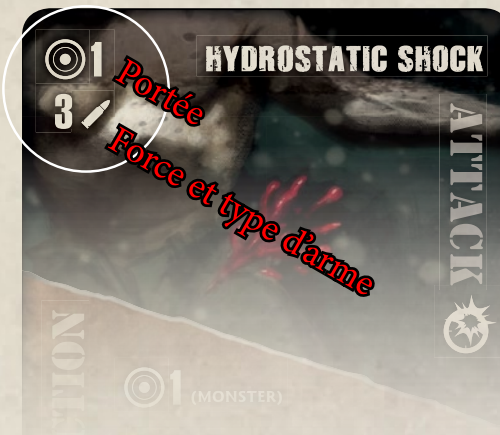
Effectuer une action

Vous pouvez normalement effectuer **une** seule action par tour. Les deux types d'actions courantes disponibles chaque tour sont l'**attaque** et la **fouille**, mais des objectifs de mission fourniront fréquemment des possibilités supplémentaires. Certaines cartes de spécialité peuvent également vous conférer la capacité d'entreprendre des actions spéciales propres à votre héros.

Attaquer

Vous pouvez attaquer un monstre en jouant une ou plusieurs cartes et en les combinant en une seule action d'attaque. Chaque carte jouée de cette façon doit se conformer à deux restrictions :

- Toutes les cartes jouées doivent partager le *même type d'attaque*.
- La cible doit être à *portée d'attaque* de chaque carte.



Tout d'abord, additionnez la force d'attaque de chaque carte pour déterminer la force d'attaque totale de votre attaque, puis lancez ce nombre de dés d'attaque. Chaque symbole de succès correspondant au type d'attaque de l'attaque inflige un dégât sur le monstre.

[Important : Quelle que soit la force d'attaque totale d'une attaque, vous ne pouvez jamais lancer plus de huit dés. Toute force d'attaque au-delà de huit est donc gaspillée.]



Exemple : Frank joue Choc hydrostatique et lance trois dés avec un type d'attaque de tir. Il obtient 3 succès de tir et inflige 3 dégâts à sa cible.

Puis, déterminez si le nombre de dégâts infligés est suffisant pour tuer le monstre. La fiche de chaque monstre indique sa vitalité

et sa résistance à chaque type d'attaque (voir « Résistance »). Pour tuer un monstre, vous devez infliger au moins autant de dégâts que sa vitalité après avoir soustrait sa résistance.



Exemple : Les trois succès par de tir de Frank suffisent de justesse à dépasser la résistance de la bête et la tuer. S'il n'avait obtenu que deux succès, il n'aurait pas infligé suffisamment de dégâts pour la tuer après avoir soustrait sa résistance

Tous les dégâts nécessaires pour tuer un monstre doivent être infligés en une seule attaque. Les dégâts ne suffisant pas à le tuer sont perdus et n'ont pas d'effet une fois l'attaque résolue. Si un monstre est tué, retirez-le du plateau et reposez-le dans la réserve spéciale (cf. « Réserve ») ou dans la Réserve spéciale (cf. « Réserve spéciale ») selon les cas.

[Note : Les avatars sont plus difficiles à vaincre et doivent être blessés avant d'être tués (cf. « Combattre un avatar »).]

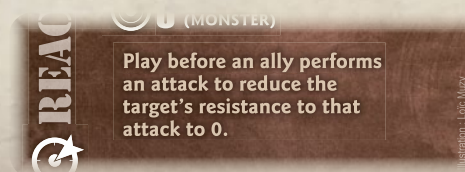
Résistance

La fiche de chaque monstre indique à quelle quantité de dégâts il peut résister lorsqu'il subit une attaque d'un type particulier. Tous les dégâts infligés à un monstre sont réduits par sa résistance à ce type d'attaque.



Exemple : la Bête doit subir 3 dégâts pour mourir si on utilise une attaque au contact ou de tir du fait de son score de 1 en résistance à ces types d'attaques. Mais seulement 2 dégâts si l'on utilise une attaque explosion, car il n'est pas résistant à ce type d'attaques.

Certains effets permettent à une attaque d'ignorer la résistance d'un monstre, ce qui signifie que la résistance n'est pas prise en compte.



Succès bonus



Certaines cartes procurent des succès bonus, qui sont ajoutés à tout succès obtenu avec vos dés d'attaque. Il n'y a pas de limite à la quantité de succès bonus qui peuvent être ajoutés à une attaque.



[Exemple : Shad joue deux armes et lance 2 dés d'attaque avec une attaque du type tir. Il obtient 3 succès de tir qui, ajoutés aux deux succès bonus obtenus avec sa carte, lui donnent un total de 5 succès !]

Combattre un avatar

Étant plus résistants, les avatars ne meurent pas aussi facilement que les suppôts et les champions. Infliger un nombre de dégâts supérieur ou égal à sa vitalité à un avatar ne le tue pas directement, comme avec un monstre plus faible, mais ne fait que le *blesser*.



Quand un avatar entre en jeu, un certain nombre de jetons de pouvoir (comme indiqué sur la carte, en général 1 jeton par héros) sont posés sur sa fiche. Chaque fois qu'une attaque lui inflige un nombre de dégâts suffisants pour le blesser, retirez un jeton de pouvoir de sa fiche. Cela représente les dépenses de pouvoir de l'artefact pour maintenir son hôte en vie.

Quand vous lui prenez son dernier jeton, l'avatar est vaincu. Retirez-le du plateau, mais ne le remettez pas dans la réserve (cf. « Réserve »).

[Note : Vaincre un avatar permet généralement de remplir un objectif de mission, et peut même se solder par une victoire immédiate !]

Effets du terrain

Si une zone est identifiée comme une zone à *couvert*, toute attaque à distance ciblant cette zone voit sa force d'attaque réduite d'un dé, jusqu'à un minimum de zéro. Les attaques dont l'origine et la cible se situent dans la même zone ne sont pas affectées. Les couverts s'appliquent autant aux monstres qu'aux héros.



Si une zone est identifiée comme une zone *surélevée*, toute attaque à distance partant de cette zone voit sa force d'attaque augmentée d'un dé, à condition de cibler une zone qui n'est pas surélevée. Les attaques dont l'origine et la cible se situent dans la même zone (ou visant une autre zone surélevée) ne sont pas affectées.



Explosifs

Tout succès infligé par une attaque de type explosion est appliqué à chaque figurine dans la zone de la cible, qu'il s'agisse d'un héros actif ou d'un monstre, y compris l'attaquant !

[Note : Les spécialistes ne subissent jamais de dégâts !]

Attaques spéciales

Parfois, l'effet spécifique d'une carte ou d'une mission vous demandera d'attaquer autre chose qu'un monstre, par exemple un objectif de mission ou même l'un de vos alliés ! Vous pouvez le faire en effectuant une attaque normale contre votre cible comme s'il s'agissait d'un monstre. Tout dégât que vous infligerez à un autre héros sera résolu comme s'il avait été infligé par un monstre. Lorsque vous attaquerez autre chose, quel que soit l'élément de jeu qui vous en aura donné l'instruction, il comportera des explications sur la façon de résoudre les effets de l'attaque sur la cible.



Henry

Si la figurine de spécialiste d'Henry est dans votre zone ou dans une zone adjacente lorsque vous effectuez une action d'attaque, vous pouvez relancer l'un de vos dés d'attaque après le jet initial.

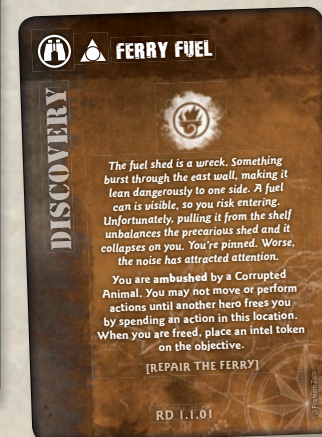
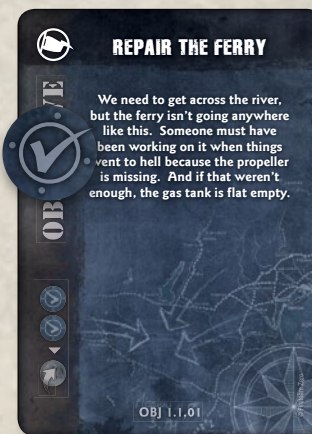
Fouiller

Si votre héros occupe une zone sans monstre contenant un jeton de génération côté face, vous pouvez utiliser votre action pour fouiller cette zone. Dans ce cas, retournez le jeton côté pile, pour

indiquer que les lieux ont été fouillés, puis tirez immédiatement une carte du paquet de reconnaissance pour déterminer ce que vous trouvez. Résolez les effets de cette carte immédiatement.

Remplir des objectifs

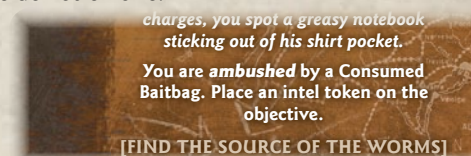
Les objectifs de mission demandent souvent aux héros de fouiller afin de trouver des cartes découverte dans le paquet de reconnaissance. Lorsque vous les trouvez, ces cartes vous demandent souvent de placer des jetons d'objectif sur la carte objectif correspondante (soit immédiatement, soit après avoir rempli une tâche) afin d'indiquer que vous progressez vers la réalisation de cet objectif. Une fois que le nombre de jetons indiqués a été posé sur une carte objectif, l'objectif est réalisé.



[Exemple : Les héros ont déjà trouvé l'une des deux cartes découverte requises pour accomplir l'objectif réparer le ferry. Lorsqu'ils découvrent la carte carburant du ferry, ils peuvent placer le second jeton de découverte sur l'objectif et ainsi le réaliser.]

Embuscade

Si une carte de reconnaissance indique que vous êtes **pris en embuscade** par un monstre, générez ce monstre dans votre zone et activez-le immédiatement. Prenez ce monstre dans la réserve si possible. Si ce n'est pas faisable parce que tous les monstres correspondants sont déjà sur le plateau, prenez l'un de ces derniers à la place, en choisissant celui qui est le plus éloigné de votre zone.



Il est impossible de jouer une riposte en réponse à une embuscade (voir « Cartes de riposte »).



Patty

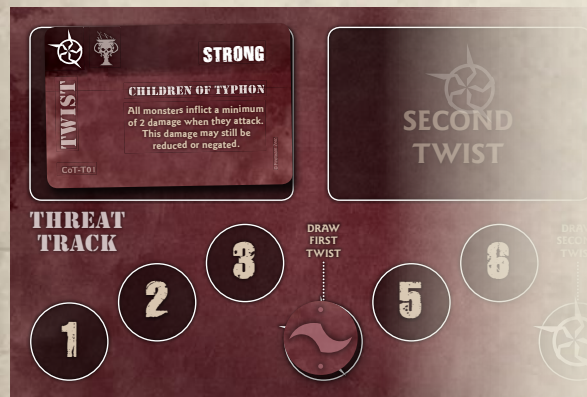
Si la figurine de spécialiste de Patty est dans votre zone ou dans une zone adjacente, vous pouvez fouiller. Il s'agit d'une action gratuite. Ces fouilles sont résolues de façon habituelle, mais elles ne comptent pas comme votre action du tour, ce qui vous laisse la possibilité d'entreprendre une autre action.

PHASE DE MENACE

Durant la phase de menace, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué.

I. Avancez le jeton de menace

Faites avancer le jeton de menace d'une case sur la piste. S'il atteint une case demandant de piocher une carte imprévu, alors piochez-en une et placez-la face visible sur l'emplacement prévu sur la piste de menace. Chaque carte imprévu introduit une nouvelle règle qui prend effet immédiatement, compliquant les choses pour les héros.



Si le jeton de menace atteint la dernière case de la piste, il ne se déplace plus et l'on ne pioche plus de cartes imprévu. Cela signifie que l'on tire un maximum de quatre cartes imprévu durant une mission.

2. Activez les monstres

Activez chaque monstre un par un, en commençant par les suppôts, puis les champions et en gardant l'avatar (s'il est présent) pour la fin. Au sein de chaque type, vous pouvez activer les monstres dans l'ordre de votre choix. Quand un monstre est activé, il se déplace et attaque selon la séquence suivante :

I - Mouvement du monstre

S'il y a déjà un héros actif dans la zone actuelle du monstre, il ne se déplace pas. Sinon, il se déplace d'une distance pouvant atteindre son score de vitesse vers le héros actif le plus proche, passant par les zones adjacentes, comme le font les héros. S'il doit choisir entre deux héros équidistants, il se déplace vers celui agissant en premier dans l'ordre du round.



Les monstres ne sont pas affectés par les zones difficiles, mais ils ne peuvent jamais entrer dans une zone impraticable.

II - Dé d'activation

Lancez le dé d'activation pour déterminer si le monstre bénéficie d'un déplacement supplémentaire ou s'il utilise sa capacité spéciale.



Vierge : aucun effet.



Symbole de déplacement : Le monstre se déplace immédiatement d'une zone supplémentaire, en suivant les règles habituelles.



Symbole spécial : Consultez la fiche du monstre, et appliquez sa capacité spéciale.



Exemple : Le monstre lance 2 dés d'attaque lorsqu'il attaque. Cependant, si l'on obtient un résultat spécial lors de son activation, il infligera un dégât supplémentaire... à condition de trouver une cible !

III - Attaques des monstres

Après s'être déplacé, un monstre attaquera toujours un héros actif s'il est à portée. Si plusieurs cibles sont à des portées différentes, il choisira toujours la plus proche. Si elles se trouvent à la même portée, il choisira toujours celle agissant d'abord dans l'ordre du round (cf. « Se sacrifier pour le groupe » pour une exception).



Lancez un nombre de dés d'attaque égal à la force d'attaque du monstre. Chaque symbole de succès obtenu correspondant au type d'attaque du monstre donne un succès sur le héros ciblé. Celui-ci doit défausser une carte d'action de son choix pour chaque succès encaissé. S'il n'a pas assez de cartes en main pour en défausser le nombre voulu, il est mis au tapis (cf. « Au tapis »).



Exemple : Le marcheur lance 2 dés d'attaque avec un type d'attaque contact. Il obtient 2 succès de contact, ce qui force sa cible à défausser 2 cartes.

Se sacrifier pour le groupe

Quand un héros est ciblé par une attaque, n'importe quel autre héros actif dans la même zone peut l'intercepter volontairement, devenant alors la nouvelle cible de cette attaque. Cette décision doit être prise avant de lancer les dés d'attaque.

[Note : Bien sûr, cela ne sera pas d'une grande utilité face à une attaque de type explosion !]



Explosifs

Comme pour les attaques des héros, tout dommage infligé par un monstre à l'aide d'une attaque de type explosion est appliqué à chaque héros actif dans la zone de la cible. Cependant, contrairement aux attaques des héros, les attaques des monstres ne blessent pas les autres monstres !

Au tapis

Si un héros doit défausser plus de cartes qu'il n'en a en main, il se défausse de l'ensemble de sa main et se retrouve au tapis. Renversez sa figurine sur le côté jusqu'à son prochain tour. Chaque fois qu'un héros est mis au tapis, la pièce du destin est retournée côté pile. Si elle était déjà côté pile, la mission est un échec et les joueurs perdent la partie !

Tant que votre héros est au tapis, il n'est plus considéré comme un héros actif. Vous ne pouvez plus jouer de cartes pour quelque raison que ce soit (y compris en tant que riposte), et votre héros ne peut plus subir de dégâts, quelle qu'en soit la cause. Au début de votre prochain tour, vous pouvez choisir de rester au tapis et de passer votre tour, ou de vous relever et de jouer votre tour normalement. Les monstres ignoreront un personnage assommé lors de la résolution de leurs mouvements et de leurs attaques.

[Note : faire le mort pour éviter d'être mis au tapis une deuxième fois fait parfois la différence entre la victoire et la défaite !]

Spécialistes sans protection

Quand le dernier héros actif présent dans la même zone qu'un spécialiste est mis au tapis, on avance le jeton de menace d'une case supplémentaire sur la piste de menace. Si cela provoque la pioche d'une nouvelle carte imprévu, piochez-la immédiatement.

[Note : Attention, si votre héros est le seul protecteur des deux spécialistes, le jeton de menace est avancé deux fois quand vous êtes mis au tapis.]

3. Générer des monstres (sauf si l'avatar est en jeu)

Lancez le dé de génération pour chaque monstre disponible dans la réserve, en commençant par les suppôts, et en continuant avec les champions. Ajoutez les figurines de monstres à la zone contenant le jeton de génération correspondant au nombre obtenu sur le dé, à moins qu'il ne soit sécurisé (cf. « Sécuriser une zone de génération »).

Sécuriser une zone de génération

Toute zone contenant au moins un héros actif, mais aucun monstre, est sécurisée contre la génération de monstre. Pour vous en souvenir, vous pouvez par exemple poser la figurine de votre héros sur le jeton de génération. Quand vous obtenez une zone sécurisée sur le dé de génération, relancez-le jusqu'à obtenir une zone non sécurisée.

[Note : Pensez à sécuriser ces points de génération pour éviter les mauvaises surprises, soldat !]

Combat contre l'avatar

Si la mission comporte un avatar, les monstres ne seront plus générés dès que l'avatar sera mis en jeu. Tant que l'avatar reste sur le plateau, l'étape générer des monstres de la phase de menace est ignorée.

Si l'avatar est vaincu, les monstres seront à nouveau générés normalement, s'il reste des objectifs à remplir.

MISSION ACCOMPLIE ?

Les héros achèvent leur mission et remportent la partie immédiatement lorsqu'ils ont rempli tous les objectifs spécifiés dans le guide de campagne et qu'ils ont atteint le point d'extraction prévu en compagnie de tous les héros. Si la mission n'indique pas de point d'extraction, les héros gagnent immédiatement dès qu'ils ont atteint tous leurs objectifs.

[Note : Si la mission indique un point d'extraction, tous les héros doivent l'atteindre pour remplir la mission : Les membres de la Fireteam Zero n'abandonnent pas les leurs !]

La mission échoue et les joueurs perdent la partie immédiatement si un héros est mis au tapis alors que la pièce du destin est côté pile.



RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cartes action

La section supérieure de toutes les cartes action des héros est dédiée à l'attaque. Elle sert à jouer ces cartes lors d'une action d'attaque durant la phase des héros (cf. « Attaquer »). Chaque carte peut également être jouée d'une autre façon : soit en tant que réponse tactique, soit en tant que riposte.



Un joueur dont le héros a été mis au tapis ne peut plus jouer de cartes, quelle qu'en soit la raison, y compris pour une réponse tactique ou une riposte.

Cartes de Réponses tactiques

Les réponses tactiques sont jouées durant la phase tactique (cf. « Jouer une réponse tactique »). Elles peuvent avoir des effets puissants sur l'ensemble du plateau, que le héros paye en perdant le droit de remplir sa main pour ce round.

Cartes de ripostes

Les ripostes peuvent être jouées n'importe quand, au moment où se produit l'évènement déclencheur spécifié par la carte. Trois restrictions s'appliquent à la faculté de jouer une riposte :

- Un joueur ne peut jouer **qu'une** riposte pour un même évènement déclencheur.
- La cible de la riposte (telle que spécifiée par la carte) doit se trouver dans la **portée** indiquée.
- Une riposte ne peut être jouée en réponse à une **embuscade**.

Jetons d'objectif

Les jetons d'objectif remplissent de nombreuses fonctions dans le jeu. Parmi les plus courantes, on peut citer :

- Être placés sur des cartes objectif pour suivre l'avancement d'un objectif.
- Être placés sur une carte découverte pour suivre sa résolution.
- Être placés sur le plateau pour représenter des choses avec lesquelles les héros peuvent interagir.

Placer des jetons d'objectif sur le plateau

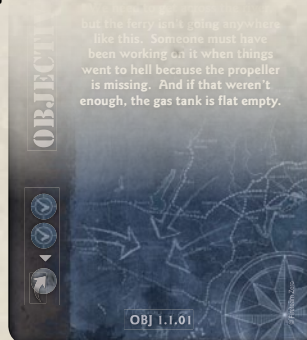
À chaque fois que vous devez placer des jetons d'objectif sur le plateau pour représenter plusieurs éléments différents, vous pouvez utiliser les lettres qui sont au dos des jetons pour les différencier. Si vous avez du mal à vous souvenir des jetons que vous associez à l'une ou l'autre carte, vous pouvez placer un jeton avec la même lettre sur la carte correspondante.

Jetons d'objectif spéciaux

Certaines missions vous demanderont de placer des pions spécifiques portant un nom, comme un jeton « incendie » ou le pion « camion-citerne alpha ». De telles instructions font référence à des pions d'objectif spécifiques fournis pour représenter ces éléments.

Cartes objectif

Chaque mission comporte un certain nombre d'objectifs qui doivent être remplis afin de remporter la partie. Ils prennent la forme de cartes objectif uniques propres à chaque mission. Chacune d'entre elles décrit ce qui doit être accompli pour valider cet objectif.



Certaines cartes objectif précisent que des jetons d'objectif doivent être posés sur la carte en vue de remplir l'objectif. Dans certains cas, la carte peut spécifier ce qui doit être fait pour placer un pion dessus, dans d'autres, les héros devront fouiller pour trouver les cartes découvertes appropriées qui fourniront ces jetons d'objectif (voir « Cartes de reconnaissance »).

Certaines cartes objectif indiquent en plus que les héros

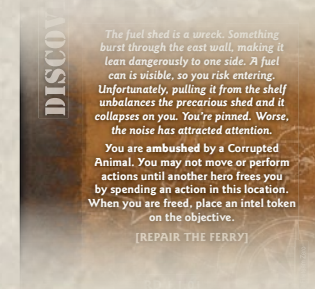
peuvent retourner la pièce du destin face visible une fois que l'objectif est accompli. Si elle est déjà face visible lorsqu'un tel objectif est accompli, elle n'est évidemment pas retournée.

Exemple : L'objectif réparer le ferry est accompli dès que deux pions d'objectif ont été placés sur la carte. Après quoi, les héros peuvent retourner la pièce du destin face visible si nécessaire.

Cartes de reconnaissance

Quand un héros fouille, on pioche une carte du paquet de reconnaissance pour en déterminer les résultats. Ce paquet est constitué au début de chaque mission, à partir d'un mélange de cartes découverte et évènement.

Cartes découverte

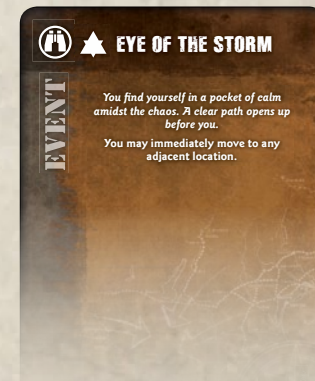


Les cartes découverte représentent les choses spécifiques que les héros doivent trouver pour remplir leurs objectifs de mission. Vous ne les utilisez pas toutes à chaque partie. Le briefing de chaque mission indique lesquelles doivent être utilisées.

Chacune des cartes découverte d'une mission est liée à l'une des cartes objectif de cette mission. La majorité d'entre elles indique qu'un pion d'objectif devrait être placé sur cet objectif, dès que la carte est trouvée, ou bien dès que certaines conditions sont remplies.

Exemple : Lorsque la carte carburant du ferry est découverte, les héros peuvent placer un pion d'objectif sur la carte objectif réparer le ferry.

Event Cards



Les cartes évènement représentent des choses qui ne sont pas directement liées aux objectifs des héros, mais sur lesquelles ils peuvent néanmoins tomber en cours de mission. Certaines peuvent être avantageuses, d'autres... pas vraiment. Vous ne les utilisez pas tous à chaque partie. Le briefing de chaque mission indique combien doivent être utilisées.

Spécialistes

Les figurines de spécialistes représentent du personnel non combattant accompagnant l'équipe et l'aidant à remplir ses objectifs de mission. Les spécialistes ne peuvent pas accomplir d'action par eux-mêmes, et ne peuvent se déplacer qu'en accompagnant un héros lors de ses déplacements (cf. « Protéger les spécialistes »). Bien qu'ils ne puissent jamais être ciblés par une attaque, leur sécurité est tout de même une priorité. En effet, laisser l'un d'eux sans protection augmente le niveau de menace qu'affrontent les héros (cf. « Spécialistes sans protection »).



Médium : Patty

Briefing de la Division Zéro :
Patrick "c'est du gâteau" Wolinsky
Spécialité sur le terrain : perceptions extra-sensorielles.

Notes de l'analyste : Ce n'est pas un canular. À cinquante mètres, il ne sait pas que vous êtes là. Mais plus près que ça, il peut lire le numéro de série des billets de votre portefeuille... à travers six mètres d'acier et de béton. Nous recommandons de retirer immédiatement toutes les informations classifiées du centre de test.

Si la figurine de spécialiste de Patty est dans votre zone ou dans une zone adjacente, vous pouvez fouiller. Il s'agit d'une action gratuite. Ces fouilles sont résolues de façon habituelle, mais elles ne comptent pas comme votre action du tour, ce qui vous laisse la possibilité d'entreprendre une autre action.



Occultiste : Henry

Briefing de la Division Zéro :
Henri "Prof" Monroe
Spécialité sur le terrain : Expert en occultisme, rituels

Notes de l'analyste : Est-ce qu'il s'y connaît ? Bon sang, il a corrigé la moitié du matériel de test. Mais il ne veut pas participer à tout ça. Il a demandé à être envoyé dans le 366° d'infanterie. Quand l'administrateur des tests a refusé, il a dit un truc qui n'a pas été enregistré sur les bandes et les lumières se sont éteintes dans le bâtiment. Cela fait une semaine, et on n'a toujours pas réussi à les rallumer.



Si la figurine de spécialiste d'Henry est dans votre zone ou dans une zone adjacente lorsque vous effectuez une action d'attaque, vous pouvez relancer l'un de vos dés d'attaque.

La pièce du destin



La pièce du destin est le porte-bonheur des héros. Toujours posée côté face au début d'une mission, elle est retournée côté pile lorsqu'un héros est mis au tapis. Si elle est déjà côté pile lorsque cela se produit, la mission échoue et les joueurs perdent la partie ! Fort heureusement, la pièce du destin revient côté face dès que certains objectifs de missions sont remplis, et même certains événements peuvent la retourner. Si elle est déjà côté face, lorsqu'un événement ou un objectif propose de la retourner côté face, il est ignoré.

La réserve

Chaque mission précise la sélection de figurines de monstres composant la réserve des monstres disponibles pour s'opposer aux héros. Tous les monstres posés sur le plateau durant la préparation du jeu sont pris dans la réserve, sauf s'il en est précisé autrement. Les monstres tués retournent dans la réserve, d'où ils sont susceptibles de revenir durant la phase de menace (cf. « Générer des monstres »).

La réserve Spéciale

Certaines missions peuvent indiquer que des monstres supplémentaires doivent être placés dans une réserve spéciale lors de la mise en place. Ces monstres peuvent être générés selon certaines circonstances spécifiques définies par la mission (souvent du fait d'une carte découverte) mais ne font pas partie de la réserve de la mission. Les monstres de la réserve spéciale ne sont générés que lorsque cela est spécifiquement indiqué, et pas durant la génération normale de la « phase de menace ». S'ils sont tués, ils doivent retourner à la réserve spéciale (et pas à la réserve) lorsqu'ils sont retirés du plateau.

S'il vous est demandé d'ajouter un monstre de la réserve spéciale dans la réserve, ce monstre fait désormais partie de la réserve pour le restant de la mission. Il est alors généré normalement durant la phase de menace, et revient dans la réserve s'il est tué.

GLOSSAIRE

- **Action** : une tâche effectuée par un héros durant la Phase des Héros, comme l'attaque ou la fouille. Normalement, un héros ne peut effectuer qu'une action par tour.
- **Action gratuite** : une action effectuée par un héros durant la phase des héros et qui ne compte pas vis-à-vis de son nombre d'actions maximum (généralement 1).
- **Activer** : résoudre le mouvement et l'attaque d'un monstre.
- **Allié** : N'importe quel autre héros que le vôtre.
- **Attaque** : une action pour laquelle on joue une ou plusieurs cartes d'attaque contre un monstre.
- **Attaque à distance** : une attaque contre une cible située dans une autre zone.
- **Avatar** : la classe de monstres la plus élevée, que l'on rencontre généralement lors de la dernière mission d'une opération.
- **Blessure** : les dommages infligés à un avatar lorsqu'il reçoit suffisamment de dégâts en une seule attaque pour mourir, à la place de quoi il perd un jeton de pouvoir.
- **Briefing** : la section du guide de campagne détaillant les spécificités d'une mission.
- **Capacité spéciale** : un effet spécial de monstre déclenché par le dé d'activation.
- **Carte action** : une carte provenant du paquet d'action d'un joueur, qu'il tient en main en attendant de la jouer. Les cartes amélioration sont un type particulier de carte action.
- **Carte d'amélioration** : un type spécial de cartes action obtenues en quatre exemplaires durant les dernières missions d'une opération.
- **Carte de reconnaissance** : une carte piochée dans la paquet de reconnaissance, lors de la résolution d'une fouille.
- **Carte de spécialité** : une carte placée de façon permanente, face visible, devant un joueur pour indiquer une capacité spéciale.
- **Carte découverte** : un type de carte de reconnaissance représentant des rencontres nécessaires à la réalisation des objectifs de mission.
- **Carte évènement** : un type de carte de reconnaissance représentant des évènements aléatoires déclenchés par les fouilles.
- **Carte imprévu** : une carte piochée dans la paquet d'imprévu lorsque la piste de menace l'exige.
- **Carte objectif** : une carte décrivant l'un des objectifs que les héros doivent remplir pour réussir leur mission.
- **Champ de bataille** : l'ensemble du plateau pour une mission.
- **Champion** : la classe des monstres les plus puissants, avatar mis à part.
- **Contact** : un type d'attaque représentant de puissantes attaques physiques, généralement au corps à corps.
- **Dé d'activation** : le dé à six faces qu'on lance lorsqu'on active un monstre, afin de déterminer son comportement.
- **Dé de génération** : le dé à douze faces lancé pour déterminer l'endroit où un monstre apparaît.
- **Dégâts inéluctables** : Les dégâts qui ne peuvent être réduits ou empêchés par aucun moyen.
- **Déplacement** : Le processus par lequel une figurine passe d'une zone à une autre.
- **Dés d'attaque** : les dés à six faces qu'on lance lors de la résolution d'une attaque.
- **Embuscade** : La génération suivie de l'activation immédiate d'un monstre dans la zone d'un héros. Il n'est pas possible de jouer une riposte en réponse à une embuscade.
- **Explosion** : un type d'attaque représentant des attaques explosives qui affectent tous les héros (et, pour les attaques des héros uniquement, tous les monstres) dans la zone visée.
- **Fiche de héros** : la carte décrivant les capacités d'un héros.
- **Fiche de monstre** : la carte décrivant les capacités d'un type de monstre particulier.
- **Fiche de spécialiste** : la carte décrivant les effets en jeu d'un spécialiste donné.
- **Figurine** : la représentation physique des héros, des spécialistes et des monstres en jeu.
- **Force d'une attaque** : le nombre de dés d'attaque lancés lors de la résolution d'une attaque.
- **Fouille** : une action entreprise dans une zone contenant un jeton de génération côté face, en vue de piocher une carte de reconnaissance.
- **Fuir** : le fait de sortir un héros d'une zone contenant un monstre en utilisant un déplacement normal.
- **Génération** : le fait de placer une nouvelle figurine de monstre sur le plateau.
- **Guide de campagne** : le livret contenant la description des missions et des opérations.
- **Héros** : le personnage dirigé par un joueur, représenté par une figurine sur le plateau.
- **Héros actif** : un héros qui n'est actuellement pas au tapis.
- **Héros mis au tapis** : un héros qui a été mis temporairement hors combat.
- **Jeton de menace** : le jeton avançant sur la piste de menace pour introduire de nouvelles cartes imprévu dans la partie.
- **Jeton de premier joueur** : le jeton servant à identifier le premier joueur en cours.
- **Jetons d'objectif** : des jetons utilisés pour représenter diverses informations liées aux objectifs.
- **Jetons de génération** : les jetons numérotés, à deux faces, servants à déterminer où les monstres apparaissent et à savoir quelles zones ont été fouillées.
- **Jetons de pouvoir** : des jetons servant à indiquer le point d'arrivée d'un avatar, ainsi que le nombre de blessures qu'il peut encaisser.
- **Main** : les cartes actions dans la main d'un joueur, prêtes à être jouées. La taille de la main est normalement de 5 cartes, mais il n'est pas obligatoire de se défausser si on la dépasse.
- **Mission** : une partie, durant laquelle les héros tentent de réaliser une série d'objectifs.
- **Monstre** : une créature hostile représentée par une figurine sur le plateau.
- **Opération** : une suite de missions liées entre elles.
- **Paquet d'action** : la pioche de cartes d'action propre à un joueur.
- **Paquet d'imprévu** : le paquet où l'on pioche des cartes imprévu lorsque la piste de menace l'exige.
- **Paquet de reconnaissance** : le paquet dans lequel on pioche les cartes de reconnaissance pour résoudre une fouille.
- **Phase de menace** : la partie du round où les monstres se déplacent et attaquent.
- **Phase des Héros** : moment du round pendant lequel les héros se déplacent et entreprennent des actions.
- **Phase tactique** : le moment du round où l'on peut jouer des réponses tactiques.
- **Pièce du destin** : le jeton à deux faces indiquant si les héros sont sur le point d'échouer.
- **Piste de menace** : la piste sur laquelle avance le jeton de menace pour introduire de nouvelles cartes imprévu dans la partie.
- **Portée** : la distance entre deux zones, en comptant les zones traversées pour passer de l'une à l'autre (en ignorant le terrain).
- **Portée d'une attaque** : la portée maximale d'une attaque donnée.
- **Protecteur** : un héros occupant la même zone qu'une figurine de spécialiste.
- **Réponse tactique** : une carte d'action jouée pour son effet de réponse tactique.
- **Réserve** : l'ensemble des figurines de monstres disponibles pour apparaître encore et encore sur le plateau durant une mission donnée.
- **Réserve spéciale** : Un ensemble de figurines de monstres qui ne font pas partie de la réserve de la mission, mais qui peuvent être générées lorsque certains effets spécifiques à la mission le requièrent.
- **Résistance** : Le montant soustrait des dégâts infligés à un monstre, basé sur le type d'attaque.
- **Riposte** : une carte action jouée pour son effet de riposte.
- **Rôle** : le type d'aptitude (voltigeur, artificier, chef de groupe, tireur d'élite) de chaque héros, qui détermine les cartes action, amélioration et de spécialité qu'il va utiliser.
- **Round** : un moment du jeu consistant en une phase tactique, une phase des héros et une phase de menace.
- **Secteur** : une tuile du plateau.
- **Spécialiste** : une figurine n'appartenant pas à un joueur en particulier, qui confère des avantages aux héros proches.
- **Succès** : un résultat positif obtenu sur un dé d'attaque, il inflige 1 dégât.
- **Suppôt** : la classe des monstres les plus faibles.
- **Terrain** : des effets spéciaux liés à des zones particulières du plateau.
- **Tir** : un type d'attaque représentant des attaques rapides et précises, généralement des tirs d'arme à feu.
- **Tour** : une partie de la phase des Héros durant laquelle un joueur donné résout les actions de son héros.
- **Trait** : un effet permanent unique pour chaque type de monstre.
- **Type d'une attaque** : le type de dégâts (au contact, de tir ou explosion) infligé par une attaque.
- **Vitalité** : la quantité de dégâts devant être infligée à un monstre en une seule attaque pour le tuer (ou le blesser, dans le cas d'un avatar).
- **Vitesse** : la distance que peut parcourir un héros ou un monstre à chaque tour. Les héros ont habituellement une vitesse de 2.
- **Zone** : une section du plateau où l'on peut placer des figurines et des jetons.
- **Zone d'extraction** : la zone que les héros doivent atteindre pour terminer une mission.
- **Zone d'intrusion** : la zone où les héros commencent la mission.
- **Zone de génération** : une zone contenant un jeton de génération.
- **Zone de génération sécurisée** : une zone de génération contenant un héros actif et aucun monstre.

Un jeu de MIKE LANGLOIS & CHRISTIAN LEONHARD illustré par LOÏC MUZY mis en page par OLIVIER TROCKLÉ & CHRISTIAN GRUSSI

Relu et traduit par GRÉGORY PRIVAT

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Nous souhaitons remercier tous les souscripteurs de Kickstarter sans lesquels ce jeu n'aurait pas été possible ! Pas seulement pour les fonds nécessaires à sa fabrication, mais aussi pour la quantité phénoménale de soutien, de conseils et de retours. Nous n'aurions littéralement pas pu y arriver sans vous !

Phillip Barrett, pour son aide sur ce livret de règle et sur les missions, Rafael Cordero pour avoir été notre Grand Ambassadeur autour du Monde, et Eddy "Cypher" Hamilton, notre principal testeur méritent des remerciements supplémentaires.

Encore, une dernière fois, merci à la bande des commentaires du Kickstarter pour nous avoir forcés à rester vigilants et nous avoir encouragés !

EMERGENT
GAMES

© 2015 emergent games - www.emergent-games.com
© 2015 PLAY & WIN - www.playandwingames.com

PLAY  WIN

EFFETS DU TERRAIN

Difficile



Si une zone est qualifiée de difficile, y entrer coûte au héros deux déplacements au lieu d'un seul. Les deux déplacements doivent être dépensés en même temps. Il n'est pas possible d'avancer à moitié sur une zone difficile pendant un tour, pour faire la deuxième moitié du chemin au tour suivant.

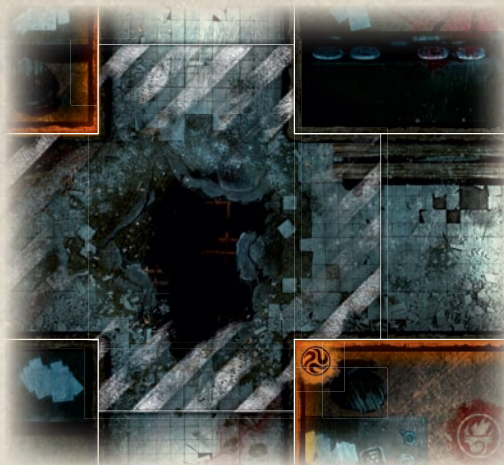
Les monstres ne sont pas affectés par les zones difficiles ; ils peuvent y pénétrer librement.

Surélevé



Si une zone est identifiée comme surélevée, toute attaque à distance partant de cette zone voit sa force d'attaque augmentée d'un dé, à condition de cibler une zone qui n'est pas elle-même surélevée. Les attaques dont l'origine et la cible se situent dans la même zone (ou visant une autre zone surélevée) ne sont pas affectées.

Impraticable



Si une zone est identifiée comme impraticable, il est totalement impossible d'y entrer.

Même les monstres ne peuvent pas pénétrer sur une zone impraticable.

Couvert



Si une zone est identifiée comme une zone à couvert, toute attaque à distance ciblant cette zone voit sa force d'attaque réduite d'un dé, jusqu'à un minimum de zéro. Les attaques dont l'origine et la cible se situent dans la même zone ne sont pas affectées.



ORDRE DU ROUND

PHASE TACTIQUE

1. Déterminez le premier joueur (sauf lors du 1^{er} round)

Passez le jeton de premier joueur au joueur de gauche.

2. Jouer une Réponse tactique (sauf lors du 1^{er} round)

Un joueur peut jouer une réponse tactique.

3. Piochez

Piochez jusqu'à atteindre la taille de votre main (normalement 5 cartes), sauf si vous avez joué une réponse tactique.

PHASE DES HÉROS

Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut effectuer tout ou partie des actions suivantes :

- Attaquer un monstre

- Fouiller une zone de génération

- Entreprendre une action propre à une carte objectif ou de spécialité.

PHASE DE MENACE

1. Avancez le jeton de menace

Avancez le jeton de menace d'une case et révélez une carte imprévu si la piste l'indique.

2. Activez les monstres

Activez chaque monstre un par un, en commençant par les suppôts, et en finissant par l'avatar.

I. Mouvement du monstre

Le monstre se déplace de sa vitesse vers le héros le plus proche.

II. Dé d'activation

Le monstre peut bénéficier d'un déplacement supplémentaire ou utiliser sa capacité spéciale.

III. Attaque des monstres

Si un héros est mis au tapis, retournez la pièce du destin et avancez sur la piste de menace.

3. Générer des monstres (sauf si l'avatar est en jeu)

Générez à nouveau les monstres morts, en relançant si une zone de génération contient un héros actif.