

MARS ATTACKS

LE JEU

SOLDATS HUMAINS



Figurine Tir Combat Survie Portée Héroïsme Capacités

	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
1. Sergent US	4+	4+	5+	1-6	2	INTRÉPIDE, TOUS AVEC MOI ! *	
2. Soldat US avec Lance-missiles	4+	6+	6+	3-20	-	INTRÉPIDE, PERFORANT	
3. Soldat US avec Mitrailleuse	5+	5+	6+	1-12	-	INTRÉPIDE, TIR DE COUVERTURE	
4. Soldat US avec Fusil	5+	4+	6+	1-6	-	INTRÉPIDE	
Civil	-	6+	6+	-	-	CIVIL APEURÉ	

CIVIL APEURÉ

Les Martiens nous envahissent ! C'est la fin du Monde ! Fuyez !

Si une figurine dotée de cette capacité commence un Tour du joueur Humain à 2 cases ou moins d'un Martien, le joueur Humain peut choisir de déplacer cette figurine plutôt qu'une des siennes. On ne peut pas jouer de cartes sur un CIVIL APEURÉ.

Un CIVIL APEURÉ se déplace toujours en utilisant la règle de **DISPERSION (3)** (voir page 15). S'il se retrouve dans une case ne contenant que des Martiens, on considère qu'il s'est jeté dans leurs bras et qu'il est capturé. S'il se retrouve dans une case ne contenant que des Humains, il a été sauvé. Dans les deux cas, retirez la figurine du jeu. Si le civil se trouve dans une case contenant à la fois des Humains et des Martiens, ses règles normales continuent à s'appliquer.

TIR DE COUVERTURE

L'arme de la figurine a été conçue pour effectuer des tirs de couverture en pilonnant l'ennemi.

Une figurine dotée de cette capacité peut choisir de *TIRER* normalement ou, si elle ne se *DÉPLACE* pas ce Tour-ci, elle peut utiliser une attaque spéciale de *TIR DE COUVERTURE*. Cette attaque cible 3 cases au lieu d'une seule. Chaque case doit contenir au moins une cible sur laquelle la figurine peut *TIRER* normalement. De plus, chaque case doit être adjacente à au moins une des autres cases ciblées.

On ne lance pas de dés lors d'un *TIR DE COUVERTURE*. À la place, tous les Soldats visibles du *TIREUR* et présents dans les 3 cases ciblées sont immédiatement Paniqués.

TOUS AVEC MOI ! ♡

Cette figurine galvanise les troupes.

Achevez normalement l'activation de la figurine. Ensuite, si vous voulez utiliser cette capacité, dépensez un point d'Héroïsme pour désigner jusqu'à 4 Soldats non-activés (pas des Héros) du même camp que le Héros et qui se trouvent à 2 cases maximum de lui. Ces figurines sont activées l'une après l'autre. Finissez l'activation d'une figurine avant de passer à la suivante. Comme d'habitude, les figurines reçoivent un Marqueur d'Activation après leurs actions.

Ces activations supplémentaires étant toutes déclenchées par la capacité Héroïque de la figurine initiale, seul le Héros compte dans ce que le joueur peut accomplir durant son Tour.

PERFORANT

L'arme a été conçue pour transpercer les armures.

Une attaque effectuée avec une arme de ce type permet d'ignorer les capacités *ARMURE*, *ARMURE LOURDE* de la cible. Ces capacités sont sans effet contre l'attaque.

INTRÉPIDE

La figurine possède un sens du devoir et de l'honneur hors du commun. Il lui incombe de protéger les faibles. Notez toutefois que cette capacité ne fonctionne pas si la figurine *INTRÉPIDE* est Paniquée.

Une figurine dotée de cette capacité s'exposera aux tirs ennemis afin de sauver ses compagnons. Si une case contenant plusieurs figurines est ciblée par une attaque, la figurine *INTRÉPIDE* doit être ciblée si possible. Cela s'applique aussi bien au *TIR* qu'au *COMBAT*. Si plusieurs figurines *INTRÉPIDES* sont des cibles potentielles, c'est leur contrôleur qui choisit laquelle se sacrifie. Toutefois, si le *TIREUR* ne voit pas de figurines *INTRÉPIDES*, il ne peut pas les cibler.

Les attaques qui touchent simultanément toutes les figurines dans une case (comme l'artillerie ou les Rayons Ardents) ne sont pas affectées.

MARS ATTACKS

LE JEU

FANTASSINS MARTIENS



Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
1. Chef d'Infanterie Martienne	4+	4+	5+	1-4	2	ARMURE, TOUS AVEC MOI !
2. Fantassin Martien avec Rayon Réfrigérant	4+	6+	6+	1-6	-	ARMURE, ON NE BOUGE PLUS !
3. Fantassin Martien avec Fusil Désintégrateur	4+	5+	6+	1-4	-	ARMURE

ARMURE

La figurine possède un équipement de protection dernier cri, capable de résister aussi bien aux armes extraterrestres qu'aux balles conventionnelles.

Lorsqu'une figurine dotée de cette capacité teste sa Survie contre une attaque *TIR*, ajoutez 1 au nombre total de succès avant de le comparer à l'attaque ennemie. Si c'est l'ARMURE qui fait la différence entre la vie et la mort de la figurine, cette dernière est Paniquée. L'ARMURE est sans effet lors d'un *COMBAT*.

Par exemple, si une attaque *TIR* obtient 3 succès et que la cible n'en a que 2 pour se défendre (Survie), c'est l'ARMURE qui, une fois ajoutée (pour un total de 3 succès), permet à la figurine de survivre. La figurine est Paniquée.

TOUS AVEC MOI ! ♥

Cette figurine galvanise les troupes.

Achievez normalement l'activation de la figurine. Ensuite, si vous voulez utiliser cette capacité, dépensez un point d'Héroïsme pour désigner jusqu'à 4 Soldats non-activés (pas des Héros) du même camp que le Héros et qui se trouvent à 2 cases maximum de lui. Ces figurines sont activées l'une après l'autre. Finissez l'activation d'une figurine avant de passer à la suivante. Comme d'habitude, les figurines reçoivent un Marqueur d'Activation après leurs actions.

Ces activations supplémentaires étant toutes déclenchées par la capacité Héroïque de la figurine initiale, seul le Héros compte dans ce que le joueur peut accomplir durant son Tour.

ON NE BOUGE PLUS !

Lorsqu'une figurine équipée d'une arme de ce type *TIRE* dans une case, elle doit lancer des attaques séparées pour chaque figurine qu'elle peut voir dans la case ciblée. Une figurine qui survit à cette attaque reçoit un Marqueur d'Activation.

MARS ATTACKS

LE JEU

GÉNÉRAL TOR

Dans la flotte d'invasion, il y a ceux qui sont bien contents de pouvoir faire passer leurs échecs pour des victoires. Le Général Tor ne mange pas de ce pain-là. Il s'attend à ce que les humains aient ce genre de comportement, mais si l'un de ses soldats venait à agir de la sorte, la punition serait longue et douloureuse.

La volonté et l'ambition ont toujours représenté les plus grands atouts de Tor et son dévouement implacable a fini par payer. Il a mis la main sur quelque chose qui a été négligé par le Haut Commandement et il compte bien mener une enquête. Si son intuition est juste, il pourrait devenir l'un des principaux acteurs de l'invasion de la Terre...



Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Général Tor	-	3+	5+	-	5	ARMURE LOURDE, SEIGNEUR DE GUERRE ♣, FURIE !

DEKE

Dans les collines au-delà de Greenville, il y a une cabane dissimulée au fond des bois. Vous pourriez avoir le nez dessus sans la voir. C'est ce qu'apprécie Deke. Il a vu pas mal de choses en son temps et il en sait beaucoup trop au goût des militaires. N'importe quel homme de moindre envergure aurait fui vers la frontière il y a longtemps, mais Deke sait ce qui se passe à Greenville. Il sait qu'ils vont venir. Et lorsqu'ils arriveront, il sera là, à les attendre, prêt à les recevoir.

Lorsqu'ont retenti les premières explosions et que les sous-coups ont traversé le ciel, Deke a réagi avec le calme et la précision d'un homme préparé à cet événement depuis des années. Il est descendu de son poste de vigie, et a récupéré son sac et son fusil dans la trappe dissimulée sous le poêle. Il savait exactement où aller.



Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Deke	3+	4+	3+	1-6	3	-

ARMURE LOURDE

La figurine est équipée d'un modèle rare d'armure sophistiquée ou expérimentale.

Lorsqu'une figurine dotée de cette capacité teste sa Survie contre une attaque *TIR*, ajoutez 2 au nombre total de succès avant de le comparer à l'attaque ennemie. Si c'est l'ARMURE LOURDE qui fait la différence entre la vie et la mort de la figurine, cette dernière est Paniquée.

L'ARMURE LOURDE est sans effet lors d'un *COMBAT*.

Par exemple, si une attaque *TIR* obtient 3 succès et que la cible n'en a que 1 ou 2 pour se défendre (Survie), c'est l'ARMURE LOURDE qui, une fois ajoutée (pour un total de 3 ou 4 succès), permet à la figurine de survivre. La figurine est Paniquée.

SEIGNEUR DE GUERRE ♣

Cette figurine a un don pour le commandement ou a été nommée à un poste de haute autorité.

Cette capacité fonctionne comme TOUS AVEC MOI ! (voir plus loin), mais au lieu d'être centrée sur le Héros qui l'utilise, vous pouvez choisir n'importe quelle case du plateau comme point central plutôt que celle du Héros.

FURIE !

Même si elle ne les tue pas, cette arme est suffisamment puissante pour mettre les adversaires hors combat.

Si une figurine dotée de cette capacité utilise sa Stat Combat plutôt que sa Survie lors d'un *COMBAT*, l'adversaire se retrouve Paniqué, même s'il gagne. Cela n'a pas beaucoup d'importance s'il est tué, mais peut permettre de renverser la situation dans le cas contraire.

Si les deux figurines qui s'affrontent lors d'un *COMBAT* possèdent FURIE !, la capacité est alors sans effet.

MARS ATTACKS

LE JEU

BUDDY ET BRANDI

Buddy et Brandi étaient en cavale à travers tout le pays quand l'invasion a commencé et leur ardoise a brusquement été effacée. Qui se soucie d'un couple d'escrocs venus du fin fond de la Virginie Occidentale lorsque le monde est en flammes ? Ils sont sauvages et imprévisibles, et leur penchant pour la violence s'est révélé utile plus d'une fois. Lui est du genre élégant et prétentieux, mais prêt à péter les plombs à tout moment. Elle est raide dingue de lui et un peu cinglée. Brandi pousse généralement Buddy à faire le sale boulot, mais quand les choses se corsent, elle sait se montrer à la hauteur.



AMANTS MAUDITS ♡

Une figurine dotée de cette capacité est éperdument amoureuse de son partenaire et serait prête à tout pour l'élue de son cœur. Hélas, le monde entier semble se dresser contre eux. Pourront-ils jamais trouver le bonheur ?

Cette figurine ne peut jamais se **DÉPLACER** volontairement à plus d'une case de son partenaire tant que ce dernier est vivant. Les figurines dotées de cette capacité vont par couple dans le livret de règles.

Si un des partenaires est tué, le survivant entre dans une rage meurtrière. Pour chaque figurine ennemie tuée, il gagne un point d'Héroïsme à dépenser ce Tour-ci. La limite d'une utilisation de point d'Héroïsme par Tour (voir paragraphe 2. ci-contre) est levée, permettant à la figurine d'assouvir sa soif de vengeance.

Dans les scénarios permettant d'utiliser les Héros, vous devez choisir les deux AMANTS MAUDITS ou n'en prendre aucun. Ils ne se déplacent pas l'un sans l'autre. Chacun compte néanmoins comme un choix séparé.

FURIE !

Même si elle ne les tue pas, cette arme est suffisamment puissante pour mettre les adversaires hors combat.


Si une figurine dotée de cette capacité utilise sa Stat Combat plutôt que sa Survie lors d'un COMBAT, l'adversaire se retrouve Paniqué, même s'il gagne. Cela n'a pas beaucoup d'importance s'il est tué, mais peut permettre de renverser la situation dans le cas contraire.

Si les deux figurines qui s'affrontent lors d'un COMBAT possèdent FURIE !, la capacité est alors sans effet.

Figurine Tir Combat Survie Portée Héroïsme Capacités

Buddy	5+	3+	4+	1-3	3	AMANTS MAUDITS ♡, FURIE !
Brandi	4+	6+	5+	1-3	3	AMANTS MAUDITS ♡

CAPACITÉS HÉROÏQUES

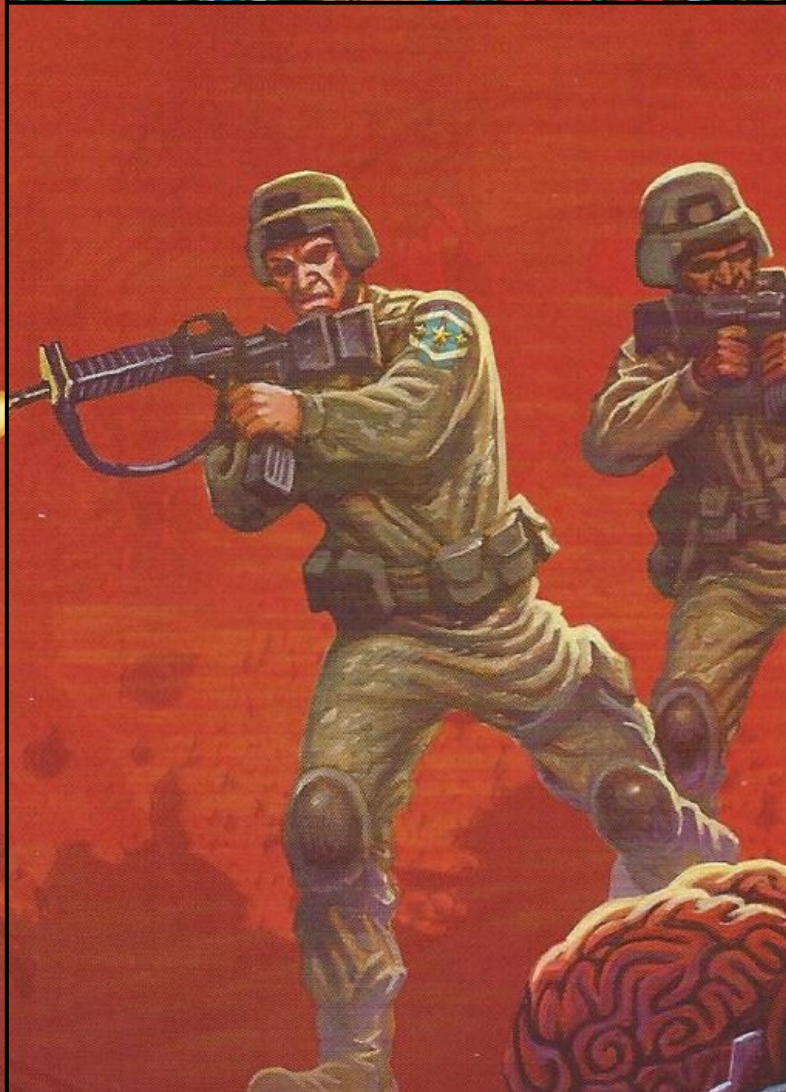
Les héros font des trucs héroïques, mais eux aussi ont leurs limites. Certaines capacités (indiquées par ) sont qualifiées d'Héroïques et fonctionnent de façon légèrement différente. Elles ne peuvent être activées que par le biais de points d'Héroïsme, comme décrit ci-dessous. Le profil de chaque Héros indique le nombre de points d'Héroïsme à sa disposition. Afin de refléter le côté spectaculaire des Héros, chacun possède un certain nombre de points à utiliser pour des actes Héroïques. Chaque point d'Héroïsme peut être dépensé de plusieurs façons, en fonction du Héros lui-même. Utilisez les pions d'Héroïsme et la Fiche de décompte pour suivre les points restants de chaque Héros. Cette réserve de points sert pour une seule bataille. Elle est renouvelée au début de chaque partie.

L'Héroïsme peut être utilisé de trois façons différentes :

1. Éviter des dégâts. Lorsqu'un Héros est « tué » par une attaque, quelle que soit sa provenance, ce dernier dépense automatiquement un point d'Héroïsme afin d'ignorer totalement les dégâts. L'effet est immédiat. Si le Héros n'a plus de points d'Héroïsme en réserve, il est tué normalement.
2. Faire plus de choses durant son Tour. En plus d'accomplir son Tour de la même manière qu'un Soldat, un Héros peut dépenser jusqu'à un point d'Héroïsme pour effectuer une des actions suivantes :
 - a. Se **DÉPLACER** d'une case supplémentaire.
 - b. **TIRER** sur une figurine adverse.
 - c. **COMBATTRE** une figurine adverse se trouvant dans la même case que lui.

Cet effet s'ajoute à tout **DÉPLACEMENT**, **TIR** ou **COMBAT** effectué par le Héros lors de son Tour. Le point peut être dépensé au début ou à la fin du Tour de la figurine, mais pas pendant.

3. Utiliser une Capacité Héroïque. Si le Héros dispose d'une Capacité Héroïque, il peut déclencher cette dernière au prix d'un point d'Héroïsme. Le moment où le point est dépensé dépend de la capacité utilisée.



MARS ATTACKS

LE JEU

ASHLEY

Fille unique d'un père courtier d'assurance et d'une mère agent immobilier, Ashley connut une enfance dorée. Elle fit ses études dans une bonne école, elle était polie et bien élevée... Elle avait planifié sa carrière avant son seizième anniversaire. Les envahisseurs frappèrent le soir de son bal de promo et l'enfer se déchaîna. Elle abandonna ses amis et tenta de rentrer chez elle retrouver sa famille, mais une fois sur place, elle ne trouva qu'une ruine fumante. Elle ne s'abandonna pas au chagrin. Elle rejoignit un groupe hétéroclite de survivants et leur sauva la peau à plusieurs occasions grâce à son sang froid et à son sens de la planification. Mais elle n'a pas oublié sa famille. La vengeance est un plat qui se mange froid.



Figurine

Tir

Combat

Survie

Portée

Héroïsme

Capacités

Ashley

4+

6+

5+

1-4

4

CHEF NÉ[♥], TIR RAPIDE

CHEF NÉ[♥]

La figurine dégage une telle aura de confiance et un tel sens de la détermination que tout le monde l'écoute.

Achevez normalement l'activation de la figurine. Ensuite, si vous voulez utiliser cette capacité, dépensez un point d'Héroïsme pour désigner un autre Héros non-activé (pas un Soldat), du même camp que le Héros et qui se trouve à 2 cases maximum de lui. Cette figurine est activée et reçoit un Marqueur d'Activation après ses actions.

Cette activation supplémentaire étant déclenchée par la capacité Héroïque de la figurine initiale, seul le premier Héros compte dans ce que le joueur peut accomplir durant son Tour.

TIR RAPIDE

L'arme de la figurine possède une grande cadence de tir et peut toucher plusieurs cibles lors d'une même attaque. Hélas, elle manque de précision.

Une figurine dotée de cette capacité ne peut pas VISER.

MARS ATTACKS

LE JEU



JOE

Avant l'invasion, Joe était mécanicien auto. Fut un temps, en tout cas. Avant ça, il avait été charpentier, éboueur, docker, routier... Toujours sur la route, il fuyait ses propres démons : le jeu, l'alcool et la bagarre. À la quarantaine passée, il ne possède rien à son nom, si ce n'est une tête pleine de compétences utiles. Lorsque les Martiens ont attaqué, il s'est trouvé un but, bricolant les armes et les véhicules de l'ennemi pour aider le peuple de la Terre à combattre.

	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Joe	-	3+	5+	-	4	BRICOLEUR	

BRICOLEUR

La figurine possède un don pour la mécanique et peut réparer à peu près n'importe quoi, que cela provienne de notre planète ou non !

Si une figurine dotée de cette capacité révèle un pion Secret Extraterrestre, elle peut choisir de bricoler l'artefact étranger plutôt que de retirer le pion du jeu pour gagner des PV. Cela lui coûtera un point d'Héroïsme, comme d'habitude. Défaussez le pion et lancez un dé afin de voir ce qui a été fabriqué :

1-3 : Communicateur Martien. Vous pouvez capter les transmissions ennemies et espionner leurs plans les plus secrets. Hélas, vous ne comprenez rien à ce qu'ils racontent, pas de bol !

4-6 : Désintégrateur. La figurine gagne attaque TIR à 5+ avec une portée de 1-4.

7-8 : Pistolet Réfrigérant. La figurine gagne attaque TIR à 5+ avec une portée de 1-3. Quiconque n'est pas tué par l'attaque reçoit un Marqueur d'Activation.

MARS ATTACKS

LE JEU

EVA

Eva connut une enfance difficile. Sa famille était toujours sur la route, à la suite d'un père qui recherchait du boulot d'un État à l'autre. Quand elle quitta l'école secondaire, elle décida qu'elle n'en pouvait plus : elle allait s'installer quelque part, obtenir un bon emploi et mener une vie tranquille. Sept ans plus tard, elle était agent de police à Greenville. Le truc, c'est qu'elle ne réalisait pas à quel point la stabilité pouvait être ennuyeuse. Sa routine consistait à remplir de la paperasse, à patrouiller en périphérie de la ville et parfois même à ramasser un poivrot afin qu'il aille cuver en cellule. Mais c'était toujours mieux que de vivre au jour le jour, pas vrai ?

Le jour de l'invasion, elle s'occupait de l'un de ses « clients » réguliers, un adolescent rebelle du nom de Troy, qui s'insurgeait contre un « ordre établi » bien vague. Il s'était fait prendre en train de taguer le mur de la supérette locale et elle lui balançait son sermon habituel lorsque tout bascula. Maintenant, elle est coincée avec le gamin et elle fait de son mieux pour assurer leur survie mutuelle alors que les Martiens ravagent la ville.

Figurine
Tir
Combat
Survie
Portée
Héroïsme
Capacités

Eva

3+

4+

5+

1-3

4

AUTORITÉ ♠

AUTORITÉ ♠

La figurine prend le commandement !

Une figurine dotée de cette capacité peut permettre à sa faction de prendre le premier Tour d'un Round, quel que soit le camp qui était supposé commencer. La figurine doit être la première à agir lors de ce Tour. Elle doit dépenser un point d'Héroïsme avant d'être activée. Le reste du Tour se déroule normalement.

Si les deux joueurs possèdent des figurines dotées de cette capacité et qu'ils veulent tous deux l'utiliser, c'est le camp qui aurait dû commencer le Round qui obtient le premier Tour. Les deux figurines doivent tout de même dépenser leur point d'Héroïsme dans une telle situation.

MARS ATTACKS

LE JEU

TROY

« Venez à Greenville, qu'ils disaient, l'endroit le plus sympa du Sud ! »

Pour Troy, ils peuvent tous pourrir en enfer. Greenville, ça craint. Il ne voulait pas quitter Miami, mais apparemment, le job de sa mère la forçait à déménager au milieu de nulle part. Et pourquoi était-il obligé de la suivre, d'ailleurs ? Après tout, à seize ans, il était capable de s'assumer... Mais non, il fallait venir s'enterrer dans ce trou perdu. Sans compter que sa mère n'est jamais à la maison. Et qu'il s'en fiche, de toute façon.

Il s'est toujours attiré des ennuis à force d'essayer d'être lui-même, comme la semaine dernière quand il s'est fait serrer par cette femme-flic pendant qu'il taguait l'épicerie du coin. Il savait qu'elle s'en prenait à lui parce qu'il était étranger. En ville, tous les gamins bombent les murs et les flics s'en foutent. Il essayait d'expliquer son point de vue lorsqu'un boucan d'enfer a retenti et que le gérant qui l'engueulait a disparu dans une explosion de fumée et de poussière. Pas cool. L'Agent Tête-de-noeud voulait intervenir quand le bâtiment d'en face fut lui aussi pulvérisé. C'était l'enfer. Troy a beau avoir eu la trouille de sa vie, il considère quand même que c'est ce qui est arrivé de mieux à Greenville depuis des années.



Figurine

Tir

Combat

Survie

Portée

Héroïsme

Capacités

Troy	4+	6+	5+	1-6	3	TROP DE NUITS BLANCHES [▼]
------	----	----	----	-----	---	-------------------------------------

TROP DE NUITS BLANCHES[▼]

La figurine a passé des milliers d'heures à jouer en ligne avec son terrible assassin. Elle réalise donc pleinement l'ampleur de la ruse à déployer afin d'asséner le coup parfait.

Une figurine dotée de cette capacité peut dépenser un point d'Héroïsme pour obtenir un **DÉPLACEMENT** gratuit d'une case après avoir raté une attaque **TIR**. Ce **DÉPLACEMENT** de « repli » doit être effectué immédiatement après l'attaque ou pas du tout.

MARS ATTACKS

LE JEU

PHIL

Dans tous les groupes, on trouve une tête de Turc. La cible de toutes les vanes, le nigaud qui foire toujours tout. C'était Phil. Lorsqu'il quitta le lycée de Greenville, il obtint un boulot de scribouillard chez Nicholson Distribution et Logistique. Chaque année, il se disait qu'il était grand temps pour lui de s'affirmer et de faire quelque chose de sa vie. 23 ans plus tard, il n'avait toujours pas bougé. Au-

jourd'hui, il s'accommode tant bien que mal des miettes que la vie veut bien lui laisser, et salue l'adversité avec une convivialité docile en la jouant : « souris, même quand le monde entier est contre toi ».

Il était au plus bas, se demandant comment il pouvait encore supporter ses collègues qui cachaient sa collection de figurines ou qui mettaient du sel dans son sucrier... quand ça a commencé. Un truc si choquant et excitant à la fois que toutes ces années perdues furent presque balayées. Il avait enfin une chance de devenir quelqu'un. Évidemment tout n'était pas rose ! Des envahisseurs extraterrestres dévastaient la ville et tous les gens qu'il avait jamais connus étaient morts. Mais en fait, quand on y pensait, cette situation avait permis de résoudre pas mal de ses problèmes et un des Martiens avait perdu un pistolet à rayon juste devant sa porte. Finalement, il n'avait pas à se plaindre. Ouais, tout bien considéré, Phil a le vent en poupe. S'il est dit que les derniers seront les premiers, alors son heure de gloire approche !

Figurine

Tir

Combat

Survie

Portée

Héroïsme

Capacités

Phil

4+

6+

5+

1-4

4

EMPOTÉ

EMPOTÉ

Ce genre de personne a tendance à casser tout ce qu'elle touche et à multiplier les maladresses, mais au bout du compte, elle finit toujours par s'en sortir.

Une figurine dotée de cette capacité peut relancer tout dé ayant fait un résultat de 1 ou de 8. Un résultat de 1 reste un échec plutôt qu'un succès.



MARS ATTACKS

LE JEU

EDWYN

Sir Edwyn de Hoo était un chevalier du roi en 1504, un guerrier vertueux qui se dressait contre l'injustice et la corruption qu'il débusquait au sein de la noblesse. Lorsqu'il entendit parler d'inquiétants envahisseurs étrangers qui s'en prenaient aux villes côtières et réduisaient leurs habitants en esclavage, il mena courageusement ses hommes à la bataille, à Folkestone. Surpassés sur tous les plans, à l'exception de celui de l'honneur, Edwyn combattit bravement, mais fut vaincu et capturé. Les envahisseurs le balancèrent dans les entrailles de l'un de leurs grands vaisseaux, mais la guerre n'était pas terminée ! Il revint à lui après Dieu sait combien de temps, au milieu du chaos, du vacarme et des flammes. Chancelant, il émergea de l'épave du vaisseau ennemi pour se retrouver dans un nouveau monde inconnu, peuplé de gens bizarrement vêtus et pourvus d'armes étranges. Constatant qu'ils étaient les ennemis de ses ennemis, il ramassa une épée au sol, une arme telle qu'il n'en avait jamais vue, et entreprit de leur venir en aide.



Figurine
Tir
Combat
Survie
Portée
Héroïsme
Capacités

Edwyn	-	3+	4+	-	5	ARMURE, INTRÉPIDE, TUEUR DE DRAGONS, FURIE !
-------	---	----	----	---	---	--

FURIE !

Même si elle ne les tue pas, cette arme est suffisamment puissante pour mettre les adversaires hors combat.

Si une figurine dotée de cette capacité utilise sa Stat Combat plutôt que sa Survie lors d'un COMBAT, l'adversaire se retrouve Paniqué, même s'il gagne. Cela n'a pas beaucoup d'importance s'il est tué, mais peut permettre de renverser la situation dans le cas contraire.

Si les deux figurines qui s'affrontent lors d'un COMBAT possèdent FURIE !, la capacité est alors sans effet.

ARMURE

La figurine possède un équipement de protection dernier cri, capable de résister aussi bien aux armes extraterrestres qu'aux balles conventionnelles.

Lorsqu'une figurine dotée de cette capacité teste sa Survie contre une attaque TIR, ajoutez 1 au nombre total de succès avant de le comparer à l'attaque ennemie. Si c'est l'ARMURE qui fait la différence entre la vie et la mort de la figurine, cette dernière est Paniquée. L'ARMURE est sans effet lors d'un COMBAT.

Par exemple, si une attaque TIR obtient 3 succès et que la cible n'en a que 2 pour se défendre (Survie), c'est l'ARMURE qui, une fois ajoutée (pour un total de 3 succès), permet à la figurine de survivre. La figurine est Paniquée.

INTRÉPIDE

La figurine possède un sens du devoir et de l'honneur hors du commun. Il lui incombe de protéger les faibles. Notez toutefois que cette capacité ne fonctionne pas si la figurine INTRÉPIDE est Paniquée.

Une figurine dotée de cette capacité s'exposera aux tirs ennemis afin de sauver ses compagnons. Si une case contenant plusieurs figurines est ciblée par une attaque, la figurine INTRÉPIDE doit être ciblée si possible. Cela s'applique aussi bien au TIR qu'au COMBAT. Si plusieurs figurines INTRÉPIDES sont des cibles potentielles, c'est leur contrôleur qui choisit laquelle se sacrifie. Toutefois, si le TIREUR ne voit pas de figurines INTRÉPIDES, il ne peut pas les cibler.

Les attaques qui touchent simultanément toutes les figurines dans une case (comme l'artillerie ou les Rayons Ardents) ne sont pas affectées.

TUEUR DE DRAGONS

Quelle meilleure épreuve pour un héros que de combattre et de terrasser un puissant dragon ?

Une figurine dotée de cette capacité lance un dé supplémentaire lorsqu'elle COMBAT une figurine montée sur un socle plus grand que ceux des humains (ou si grande qu'elle n'a pas de socle du tout).