

4+ 6+ 6+  
1166



**ARMURE :** Lors d'un test de *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*.

**ON NE BOUGE PLUS !** Lors d'un *TIR* dans une case, effectuez des *attaques séparées* pour chaque figurine visible dans la case ciblée. Une figurine qui survit à cette attaque reçoit un *Marqueur d'Activation*.

**11 FANTASSIN MARTIEN**  
avec Rayon Réfrigérant

4+ 5+ 6+  
1164



**ARMURE :** Lors d'un test de *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*.

**5 FANTASSIN MARTIEN**  
avec Fusil Désintégrateur

4+ 4+ 5+  
1164



**ARMURE :** Lors d'un test de *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*.

**TOUS AVEC MOI !** Dépensez 1 point d'*Héroïsme* pour désigner jusqu'à 4 *Soldats non-activés* (sauf héros) du même camp à une distance maximale de 2 cases. Ces figurines sont activées l'une après l'autre.

**21 CHEF D'INFANTERIE**  
Martienne

5+ 5+ 6+  
11612



**INTREPIDE :** Ne fonctionne pas si la figurine est *Paniquée*. Si une case contenant plusieurs figurines est ciblée par une attaque, la figurine *INTREPIDE* doit être ciblée si possible. Si plusieurs sont possibles, c'est le contrôleur qui choisit laquelle se sacrifie.

**TIR DE COUVERTURE :** Vous pouvez effectuer une *attaque spéciale* ciblant 3 cases adjacentes, chaque case devant contenir au moins 1 cible valide. Ne lancez pas de dés, à la place tous les Soldats visibles du *TIREUR* et présents dans les 3 cases ciblées sont immédiatement *Paniqués*.

**7 SOLDAT-US**  
avec Mitrailleuse

4+ 6+ 6+  
31620



**INTREPIDE :** Ne fonctionne pas si la figurine est *Paniquée*. Si une case contenant plusieurs figurines est ciblée par une attaque, la figurine *INTREPIDE* doit être ciblée si possible. Si plusieurs sont possibles, c'est le contrôleur qui choisit laquelle se sacrifie.

**PERFORANT :** Une attaque effectuée avec une arme de ce type permet d'ignorer les capacités *ARMURE* et *ARMURE LOURDE* de la cible.

**13 SOLDAT-US**  
avec Lance-Missiles

5+ 4+ 6+  
1166



**INTREPIDE :** Ne fonctionne pas si la figurine est *Paniquée*. Si une case contenant plusieurs figurines est ciblée par une attaque, la figurine *INTREPIDE* doit être ciblée si possible. Si plusieurs sont possibles, c'est le contrôleur qui choisit laquelle se sacrifie.

**3 SOLDAT-US**  
avec Fusil

4+ 4+ 5+  
1166



**INTREPIDE :** Ne fonctionne pas si la figurine est *Paniquée*. Si une case contenant plusieurs figurines est ciblée par une attaque, la figurine *INTREPIDE* doit être ciblée si possible. Si plusieurs sont possibles, c'est le contrôleur qui choisit laquelle se sacrifie.

**TOUS AVEC MOI !** Après l'activation de la figurine, dépensez 1 point d'*Héroïsme* pour désigner jusqu'à 4 Soldats non activés (pas des héros) du même camp et qui se trouvent à 2 cases maximum. Ces figurines sont activées l'une après l'autre. Comme d'habitude, les figurines reçoivent un *Marqueur d'Activation* après leurs actions.

**19 SERGENT US**

3+ 4+ 3+  
1166



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 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 soucoupes 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.

Aucune Capacités

**29 DEKE**  
Héros Humain

3+ 5+



**BRICOLEUR** : Si cette figurine 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 1 point d'Héroïsme, comme d'habitude. Défaussez le pion et lancez 1 dé :

**1-3- Communicateur Martien** : ça ne sert à rien !

**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 1 Marqueur d'Activation.

**20** **JOE**  
Héros Humain

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.

A la quarantaine passée, il ne possède rien à son nom, si ce n'est une tête pleine de compétences inutiles. 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.

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 déclina. 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.*

**JOE**  
Héros Humain

**ASHLEY**  
Héros Humain

4+ 6+ 5+



**CHEF NE** : Achevez normalement l'activation de cette figurine. Ensuite, si vous voulez utiliser cette capacité, dépensez 1 point d'Héroïsme pour désigner un autre Héros non-actif (pas un Soldat), du même camp que Ashley et qui se trouve à 2 cases maximum. Cette figurine est activée et reçoit un Marqueur d'Activation après ses actions.

**TIR RAPIDE** : Cette figurine ne peut pas VISER. Ashley effectue normalement une attaque TIR. Si la première cible est tuée ou Paniquée, Ashley peut alors attaquer un second adversaire dans la même case lors de la même action de TIR. Lancez à nouveau les dés sans que cela compte comme une action supplémentaire.

**23** **ASHLEY**  
Héros Humain

Eva connut une enfance difficile. Sa famille était toujours sur la route, à la suite d'un père qui recherchait du boulot d'un Etat 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.

3+ 4+ 5+



**AUTORITE** : Cette figurine peut permettre à sa faction de prendre le premier Tour du 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 1 point d'Héroïsme avant d'être activée. Le reste du Tour se déroule normalement.

Si les 2 joueurs possèdent des figurines dotées de cette capacité et qu'ils veulent tous les deux l'utiliser, c'est le camp qui aurait dû commencer le Round qui obtient le premier Tour. Les 2 figurines doivent tout de même dépenser leur point d'Héroïsme dans une telle situation.

**25** **EVA**  
Héros Humain

"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 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.

**TROY**  
Héros Humain

4+ 6+ 5+



**TROP DE NUITS BLANCHES** : Cette figurine a passé des milliers d'heures à jouer en ligne avec son terrible assassin. Elle réalise donc l'ampleur de la ruse à déployer afin d'asséner le coup parfait.

Cette figurine peut dépenser 1 point d'Héroïsme pour obtenir un DEPLACEMENT gratuit d'une case après avoir raté une attaque TIR. Ce DEPLACEMENT de "repli" doit être effectué immédiatement après l'attaque ou pas du tout.

4+ 6+ 5+



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

Phil peut relancer tout dé ayant fait un résultat de 1 ou de 8. Un résultat de 1 reste un échec plutôt qu'un succès.

**PHIL**  
Héros Humain

Dans tous les groupes, on trouve une tête de Turc. La cible de toutes les vannes, le nigaud qui faire 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. Aujourd'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. Evidemment 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 sont heure de gloire approche !

**PHIL**

Héros Humain

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.

**EDWYN**

Héros Humain



**ARMURE** : Si **EDWYN** est victime d'un **TIR**, il ajoute 1 succès à son test de **SURVIE**. Si c'est l'**ARMURE** qui lui permet de survivre, **EDWYN** devient **Paniqué**.

**INTREPIDE** : **EDWYN** doit être ciblé en priorité si possible dans le cas où l'ennemi attaque des figurines dans sa case. Cela n'est pas applicable si **EDWYN** est **Paniqué**.

**TUEUR DE DRAGONS** : +1 dé supplémentaire lors d'un **COMBAT** contre une grande figurine.

**FURIE** ! Lors d'un **COMBAT**, si vous utilisez **COMBAT** plutôt que **SURVIE**, l'adversaire se retrouve **Paniqué**, même s'il gagne.

32

**EDWYN**

Héros Humain

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 pêter 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.

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 pêter 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.

**BUDDY et BRANDI**

Héros Humain



**AMANTS MAUDITS** : **BUDDY** est éperdument amoureux de **BRANDI**. **BUDDY** ne peut jamais se déplacer volontairement à plus d'1 case de **BRANDI**, tant que cette dernière est vivante. Si **BRANDI** est tué, **BUDDY** entre dans une rage meurtrière : pour chaque figurine ennemie tuée, il gagne 1 point d'Héroïsme à dépenser ce Tour-ci. La limite de point d'Héroïsme par Tour est levée.

**FURIE** ! Lors d'un **COMBAT**, si **BUDDY** utilise sa tact **COMBAT** au lieu de **SURVIE**, l'adversaire se retrouve **Paniqué**, même s'il gagne.

20

**BUDDY**

Héros Humain



**AMANTS MAUDITS** : **BRANDI** est éperdument amoureuse de **BUDDY** et serait prête à tout pour l'élu de son cœur. Hélas, le monde entier semble se dresser contre eux. Pourront-ils jamais trouver le bonheur ?

**BRANDI** ne peut jamais se déplacer volontairement à plus d'1 case de **BUDDY** tant que ce dernier est vivant.

Si **BUDDY** est tué, **BRANDI** entre dans une rage meurtrière : pour chaque figurine ennemie tuée, elle gagne 1 point d'Héroïsme à dépenser ce Tour-ci. La limite de point d'Héroïsme par Tour est levée, permettant à la figurine d'assouvir sa soif de vengeance.

20

**BRANDI**

Héros Humain

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...

**GENERAL TOR**

Héros Martien



**ARMURE LOURDE** : Si le **GENERAL TOR** est victime d'un **TIR**, il ajoute 2 succès à son test de **SURVIE**. Si c'est l'**ARMURE** qui lui permet de survivre, le **GENERAL TOR** devient **Paniqué**.

**FURIE** ! Lors d'un **COMBAT**, si vous utilisez **COMBAT** plutôt que **SURVIE**, l'adversaire se retrouve **Paniqué**, même s'il gagne.

**SEIGNEUR DE GUERRE** : Achevez normalement l'activation du **GENERAL TOR**. Puis, si vous le souhaitez, dépensez 1 point d'Héroïsme pour désigner jusqu'à 4 Soldats non-activés (pas des Héros) du même camp que le **GENERAL TOR** et qui se trouvent à 2 cases maximum d'une case choisie. Ces figurines sont activées l'une après l'autre et reçoivent 1 Marqueur d'Activation après leurs actions.

42

**GENERAL TOR**

Héros Martien



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

**CIVILS APEURES :** On ne peut pas spécifiquement cibler un CIVIL ou lui tirer dessus, mais il peut toujours être touché par une attaque affectant une case entière.

**CIVILS**  
Humains

Si un **CIVIL** 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 APEURE.**

Un **CIVIL APEURE** se déplace toujours en utilisant la règle de **DISPERSION (3)**.

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.

Une fois retirée, la figurine compte à la fois comme un **Secret Extraterrestre** et une **Créature** pour la faction qui s'en est emparée.

1	2	3
4	5	
6	7	8

**CIVILS**  
Humains



**INGENIEUX :** Lorsque vous jouez une carte **Ingéniosité Humaine** de votre main, vous avez une chance de la conserver plutôt que de la placer dans la défausse. Après la résolution de la carte, lancez 1 dé : sur un résultat de 6+, la carte revient dans votre main au lieu d'être défaussée.

Cette capacité fonctionne tant que vous possédez au moins une figurine qui en est dotée sur le champ de bataille au moment où vous jouez la carte. Posséder plusieurs figurines avec cette capacité n'octroie aucun bonus.

**2 MILICIEN**  
du Novas Vira

Le **Novas Vira** est une armée secrète déployée sur toute la planète. Alors que l'armée américaine combat en aveugle, sans aucune information sur l'envahisseur ni sur son origine, le **Novas Vira** se prépare à l'invasion Martienne depuis des décennies. Il possède des forteresses et des planques sur tout le globe et a accès à des ressources sans pareilles. Si certains gouvernements connaissent l'existence de ce groupe obscur et secret, il est considéré au mieux comme une organisation marginale, et généralement ignoré.

Le **Novas Vira** représente peut-être le dernier espoir de l'humanité face aux envahisseurs. Venus de tous horizons, ses agents sont mieux entraînés que ceux de n'importe quelle organisation gouvernementale. Ils ont accès à la technologie et à des armes issues de la rétro-ingénierie qui égalent, voire surpassent, celles des Martiens. Cependant, le but du **Novas Vira** n'était pas de se lancer dans une guerre ouverte contre les Martiens. Aujourd'hui, ses forces sont largement surpassées en nombre et il accuse la perte de son meilleur atout : l'anonymat. L'invasion a forcé le groupe à se dévoiler : une fois l'effet de surprise passé, les Martiens sont à présent conscients du danger qu'il représente et vont réagir en conséquence. Le **Novas Vira** doit agir rapidement pour contrer la menace qui pèse sur lui avant qu'il ne soit trop tard.

**MILICIEN**  
du Novas Vira



**BLASTER :** Toute figurine qui survit à une attaque de **BLASTER** reçoit 1 **Marqueur d'Activation**.

**EQUIPAGE D'ARME LOURDE :** Cette figurine est considérée comme une seule figurine en termes de jeu. Elle gagne +1 dé pour toute attaque de **TIR**.

**TIR RAPIDE :** Cette figurine ne peut pas **VISER**. Après avoir effectué un **TIR**, si la première cible est tuée ou **Paniquée**, le tireur peut attaquer un second adversaire dans la même case lors de la même action **TIR** : lancez à nouveau les dés. **Cela ne compte pas comme une action supplémentaire.**

**15 EQUIPAGE D'ARME LOURDE**  
du Novas Vira

Le **Novas Vira** est une armée secrète déployée sur toute la planète. Alors que l'armée américaine combat en aveugle, sans aucune information sur l'envahisseur ni sur son origine, le **Novas Vira** se prépare à l'invasion Martienne depuis des décennies. Il possède des forteresses et des planques sur tout le globe et a accès à des ressources sans pareilles. Si certains gouvernements connaissent l'existence de ce groupe obscur et secret, il est considéré au mieux comme une organisation marginale, et généralement ignoré.

Le **Novas Vira** représente peut-être le dernier espoir de l'humanité face aux envahisseurs. Venus de tous horizons, ses agents sont mieux entraînés que ceux de n'importe quelle organisation gouvernementale. Ils ont accès à la technologie et à des armes issues de la rétro-ingénierie qui égalent, voire surpassent, celles des Martiens. Cependant, le but du **Novas Vira** n'était pas de se lancer dans une guerre ouverte contre les Martiens. Aujourd'hui, ses forces sont largement surpassées en nombre et il accuse la perte de son meilleur atout : l'anonymat. L'invasion a forcé le groupe à se dévoiler : une fois l'effet de surprise passé, les Martiens sont à présent conscients du danger qu'il représente et vont réagir en conséquence. Le **Novas Vira** doit agir rapidement pour contrer la menace qui pèse sur lui avant qu'il ne soit trop tard.

**EQUIPAGE D'ARME LOURDE**  
du Novas Vira



**ANTICHAR :** Cette arme est conçue pour détruire des **VEHICULES**. Si cette figurine cible un **VEHICULE**, elle gagne +2 dés supplémentaires.

**EQUIPAGE D'ARME LOURDE :** Cette figurine est considérée comme une seule figurine en termes de jeu. Elle gagne +1 dé pour toute attaque de **TIR**.

**SONIQUE :** Une arme **SONIQUE** est particulièrement dangereuse à courte **Portée**. Si la cible se trouve à **Portée 3** ou moins de cette arme, le **DISRUPTEUR SONIQUE** gagne +2 dés supplémentaires lorsqu'il **TIRE**.

**16 DISRUPTEUR SONIQUE**  
du Novas Vira

Le **Novas Vira** est une armée secrète déployée sur toute la planète. Alors que l'armée américaine combat en aveugle, sans aucune information sur l'envahisseur ni sur son origine, le **Novas Vira** se prépare à l'invasion Martienne depuis des décennies. Il possède des forteresses et des planques sur tout le globe et a accès à des ressources sans pareilles. Si certains gouvernements connaissent l'existence de ce groupe obscur et secret, il est considéré au mieux comme une organisation marginale, et généralement ignoré.

Le **Novas Vira** représente peut-être le dernier espoir de l'humanité face aux envahisseurs. Venus de tous horizons, ses agents sont mieux entraînés que ceux de n'importe quelle organisation gouvernementale. Ils ont accès à la technologie et à des armes issues de la rétro-ingénierie qui égalent, voire surpassent, celles des Martiens. Cependant, le but du **Novas Vira** n'était pas de se lancer dans une guerre ouverte contre les Martiens. Aujourd'hui, ses forces sont largement surpassées en nombre et il accuse la perte de son meilleur atout : l'anonymat. L'invasion a forcé le groupe à se dévoiler : une fois l'effet de surprise passé, les Martiens sont à présent conscients du danger qu'il représente et vont réagir en conséquence. Le **Novas Vira** doit agir rapidement pour contrer la menace qui pèse sur lui avant qu'il ne soit trop tard.

**DISRUPTEUR SONIQUE**  
du Novas Vira



**ARMURE :** Lors d'un test de **SURVIE** contre un **TIR**, le **CAMION** ajoute automatiquement 1 succès.

**MITRAILLEUSE LOURDE :** Cette arme peut être utilisée par un **Passager**, utilisez alors la stat **TIR** de cette figurine. Sa **Portée** est de 1-10.

**TRANSPORT (5) :** Le **CAMION** peut transporter jusqu'à 5 figurines appelées "**Passagers**". Les **Passagers** ne peuvent être ciblés par les **TIRS** mais ils peuvent être affectés par des effets aléatoires ou des aires d'effet qui toucheraient le **CAMION**. Quand le **CAMION** est détruit, chaque **Passager** subit une attaque de **TIR** à 3 dés [4+].

**VEHICULE :** Voir livret L'Humanité Résiste P.7

**20 CAMION MILITAIRE US**  
Véhicule Humain

4+ 4+ 5+  
105



**ARMURE** : Lors d'un test de *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**.

**8** **MARINE**  
Martien

Opérant par petits bataillons indépendants de l'infanterie régulière, ces troupes d'élite sont souvent déterminantes pour la réussite d'une invasion Martienne.

La résistance tenace des Terriens a forcé les Martiens à déployer toutes leurs forces au sol. Les Marines se sont adaptés, soit comme commandos lançant de petites opérations en marge du champ de bataille, soit en tant que soutien mobile de l'armée de terre.

Bien qu'ils ne soient en apparence pas fondamentalement différents des Fantassins Martiens en terme d'équipement et de capacité, les Marines constituent cependant une menace sérieuse grâce à leur sens tactique et à leur expérience sur le terrain.

**MARINE**  
Martien

4+ 4+ 4+  
144



**ARMURE** : Lors d'un test de *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**.

**TOUS AVEC MOI** ! Achevez normalement l'activation de cette figurine puis vous pouvez dépenser 1 point d'*Héroïsme* pour activer jusqu'à 4 *Soldats non-activés* (pas des Héros) du même camp et qui se trouvent à 2 cases maximum. Ces figurines sont activées l'une après l'autre. Comme d'habitude, les figurines reçoivent un *Marqueur d'Activation* après leurs actions.

**28** **CHEF-MARINE**  
Martien

Opérant par petits bataillons indépendants de l'infanterie régulière, ces troupes d'élite sont souvent déterminantes pour la réussite d'une invasion Martienne.

La résistance tenace des Terriens a forcé les Martiens à déployer toutes leurs forces au sol. Les Marines se sont adaptés, soit comme commandos lançant de petites opérations en marge du champ de bataille, soit en tant que soutien mobile de l'armée de terre.

Bien qu'ils ne soient en apparence pas fondamentalement différents des Fantassins Martiens en terme d'équipement et de capacité, les Marines constituent cependant une menace sérieuse grâce à leur sens tactique et à leur expérience sur le terrain.

**MARINE**  
Martien

4+ 5+ 5+  
114



**ARMURE** : Lors d'un test de *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*.

**PERFORANT** : Ignorez les capacités **ARMURE** et **ARMURE LOURDE** de la cible.

**ANTICHAR** : Vous pouvez détruire les **VEHICULES**. Si vous ciblez un **VEHICULE**, gagnez +2 dés supplémentaires.

**18** **MARINE-MARTIEN**  
avec Lance-Roquettes

Opérant par petits bataillons indépendants de l'infanterie régulière, ces troupes d'élite sont souvent déterminantes pour la réussite d'une invasion Martienne.

La résistance tenace des Terriens a forcé les Martiens à déployer toutes leurs forces au sol. Les Marines se sont adaptés, soit comme commandos lançant de petites opérations en marge du champ de bataille, soit en tant que soutien mobile de l'armée de terre.

Bien qu'ils ne soient en apparence pas fondamentalement différents des Fantassins Martiens en terme d'équipement et de capacité, les Marines constituent cependant une menace sérieuse grâce à leur sens tactique et à leur expérience sur le terrain.

**MARINE**  
Martien

4+ 3+ 5+  
133



**FURTIF** : Au début de la partie, après la mise en place des figurines, mais avant le premier Tour, les *Martiens Furtifs* peuvent se faufiler vers l'ennemi. Chacune peut se **DEPLACER** jusqu'à 2 cases. Commencez ensuite la bataille normalement. De plus, les *Martiens Furtifs* ne peuvent être ciblés par des **attaques de TIR** à plus de 3 cases de distance.

**TOUS AVEC MOI** ! Achevez normalement l'activation de cette figurine. Ensuite, dépensez 1 point d'*Héroïsme* si vous le souhaitez pour désigner jusqu'à 4 *Soldats non-activés* (pas des Héros) du même camp que le **Chef** et qui se trouvent à 2 cases maximum de lui. Ces figurines sont activées l'une après l'autre et reçoivent 1 *Marqueur d'Activation* après leurs actions.

**25** **CHEF MARTIEN FURTIF**  
Martiens Furtifs

4+ 4+ 6+  
133



**FURTIF** : Au début de la partie, après la mise en place des figurines, mais avant le premier Tour, les *Martiens Furtifs* peuvent se faufiler vers l'ennemi. Chacune peut se **DEPLACER** jusqu'à 2 cases. Commencez ensuite la bataille normalement.

De plus, les *Martiens Furtifs* ne peuvent être ciblés par des **attaques de TIR** à plus de 3 cases de distance.

**8** **MARTIENS FURTIFS**  
Martiens Furtifs

3+ 4+ 6+  
127



**FURTIF** : Au début de la partie, après la mise en place des figurines, mais avant le premier Tour, les *Martiens Furtifs* peuvent se faufiler vers l'ennemi. Chacune peut se **DEPLACER** jusqu'à 2 cases. Commencez ensuite la bataille normalement. De plus, les *Martiens Furtifs* ne peuvent être ciblés par des **attaques de TIR** à plus de 3 cases de distance.

**SNIPER** : Si le Sniper **VISE** avant de **TIRER**, il gagne +2 dés au lieu d'un seul.

**17** **SNIPER**  
Martiens Furtifs

Occupant une position particulière dans la société militaire Martienne, les "Martiens Furtifs", comme les appelle le Novas Vira, sont à la fois vilipendés pour leurs méthodes "déloyales" et admirés pour leurs performances en tant que forces spéciales.

Vêtus de tenues furtives de pointe, ils sont équipés de lames courtes et de pistolets afin de prendre leurs ennemis par surprise. Leurs fusils de sniper permettent d'éliminer les cibles avant qu'elles ne donnent l'alerte.

Le général Tor n'est pas idiot et il réalise pleinement l'intérêt de telles troupes dans cette guerre de Greenville qui tourne à la guérilla. S'il veut vaincre avant d'avoir perdu la face, il lui faut utiliser tous les moyens à sa disposition, aussi peu ragoutants soient-ils.

## MARTIEN FURTIF

Martien Furtif

Occupant une position particulière dans la société militaire Martienne, les "Martiens Furtifs", comme les appelle le Novas Vira, sont à la fois vilipendés pour leurs méthodes "déloyales" et admirés pour leurs performances en tant que forces spéciales.

Vêtus de tenues furtives de pointe, ils sont équipés de lames courtes et de pistolets afin de prendre leurs ennemis par surprise. Leurs fusils de sniper permettent d'éliminer les cibles avant qu'elles ne donnent l'alerte.

Le général Tor n'est pas idiot et il réalise pleinement l'intérêt de telles troupes dans cette guerre de Greenville qui tourne à la guérilla. S'il veut vaincre avant d'avoir perdu la face, il lui faut utiliser tous les moyens à sa disposition, aussi peu ragoutants soient-ils.

## MARTIEN FURTIF

Martien Furtif

Occupant une position particulière dans la société militaire Martienne, les "Martiens Furtifs", comme les appelle le Novas Vira, sont à la fois vilipendés pour leurs méthodes "déloyales" et admirés pour leurs performances en tant que forces spéciales.

Vêtus de tenues furtives de pointe, ils sont équipés de lames courtes et de pistolets afin de prendre leurs ennemis par surprise. Leurs fusils de sniper permettent d'éliminer les cibles avant qu'elles ne donnent l'alerte.

Le général Tor n'est pas idiot et il réalise pleinement l'intérêt de telles troupes dans cette guerre de Greenville qui tourne à la guérilla. S'il veut vaincre avant d'avoir perdu la face, il lui faut utiliser tous les moyens à sa disposition, aussi peu ragoutants soient-ils.

## MARTIEN FURTIF

Martien Furtif



**BLASTER** : Toute figurine qui survit à une attaque de BLASTER reçoit 1 Marqueur Activation.

**TIR RAPIDE** : L'arme de l'Agent Natalya El possède une grande cadence de tir et peut toucher plusieurs cibles lors d'une même attaque. Hélas elle manque de précision. L'Agent Natalya El ne peut pas VISER.

Natalya effectue normalement une attaque **TIR** et si la première cible est tuée ou Paniquée, Natalya peut alors attaquer un second adversaire dans la même case lors de la même action de **TIR**. Lancez à nouveau les dés sans que cela compte comme une action supplémentaire.

## 28 AGENT NATALYA EL

Héros Humain

Agent spécial de l'Astro Mata, la section la plus extrémiste du Novas Vira, Natalya a participé à de nombreuses campagnes. Contrairement à nombre de ses compatriotes, elle est persuadée que la puissance militaire sera l'une des clés de la victoire contre les Martiens.

Le fait qu'elle n'ait pas monté en grade peut être attribué à sa passion pour les opérations sur le terrain, à son laxisme envers les ordres de ses supérieurs, ainsi qu'à son manque d'esprit d'équipe.

Son partenaire, l'Agent Falco, fait preuve d'une patience à toute épreuve à son égard.

Natalya a la réputation de faire les choses à sa façon et de ne guère se préoccuper des conséquences de ses actes. Dotée d'augmentations musculaires cybarnétiques, et bénéficiant d'un entraînement et d'une expérience dont peu d'agents du Novas Vira peuvent se targuer, Natalya demeure l'un des atouts les plus meurtriers de l'humanité.

## AGENT NATALYA EL

Héros Humain

L'Agent Falco est tout le contraire de sa coéquipière : patient, à cheval sur les ordres et respectueux de la hiérarchie. Tous deux s'accordent cependant sur un point : le Novas Vira ne peut espérer vaincre l'ennemi par l'information et la stratégie ; il lui faut plus de gros flingues !

Beaucoup se demandent comment Falco arrive à supporter Natalya El depuis si longtemps, mais le commandement du Novas Vira ne voit aucune raison de changer les choses tant que le duo fonctionne.

Avec son Arc à Énergie, Falco est un tireur hors pair qui couvre à distance sa coéquipière plus téméraire et qui adapte sa puissance de feu aux besoins de la mission. Il représente le summum de l'entraînement du Novas Vira : courageux, loyal et doté d'un sens tactique exceptionnel.

Malgré leur mépris pour les penchants extrémistes et l'agressivité tactique de l'Astro Mata, les membres du Novas Vira demeurent conscients que s'ils venaient à échouer, les gens tels que Natalya ou Falco pourraient fort bien constituer la dernière ligne de défense.

## AGENT JACK FALCO

Héros Humain



**ARC A ENERGIE** : Arc high-tech disposant de plusieurs types de projectiles. Chaque fois que cette figurine TIRE, choisissez un des types d'attaque suivants :

1) **PERFORANT** : Ignorez les capacités **ARMURE** et **ARMURE LOURDE** de la cible.

2) **EXPLOSIF** : Toutes les figurines dans la case ciblée doivent réussir un test de **SURVIE** pour éviter l'attaque. Lancez les dés une fois pour l'attaque, puis séparément pour chaque cible.

3) **PUISSANCE D'ARRÊT** : si la cible survit, elle est Paniquée et reçoit 1 Marqueur d'Activation.

## 39 AGENT JACK FALCO

Héros Humain

Les Etendard de Bataille des Martiens font la fierté des commandants qui les possèdent. Malgré les risques encourus, être Porte-Étendard représente un immense honneur aux yeux de tout soldat Martien.

La bannière d'un commandant Martien est une extension de son image et de sa personnalité. La tradition militaire des Martiens est complexe et, selon les standards humains, elle peut sembler quelque peu anachronique.

Les concepts tels que l'honneur et le courage sont pris très au sérieux et l'étendard d'un commandant est souvent perçu comme le reflet de sa valeur.

Cela va sans dire, seuls les Soldats Martiens les plus valeureux sont dignes d'un tel honneur, et leur attacher la bannière personnelle de leur commandant demande une bravoure hors du commun.

## PORTE-ETENDARD

Héros Martien



**ARMURE** : Lors d'un test de **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**.

**TOUS AVEC MOI !** Achevez normalement l'activation de cette figurine puis vous pouvez dépenser 1 point d'**Héroïsme** pour activer jusqu'à 4 Soldats non-activés (pas des Héros) du même camp et qui se trouvent à 2 cases maximum. Ces figurines sont activées l'une après l'autre. Comme d'habitude, les figurines reçoivent un Marqueur d'Activation après leurs actions.

## 29 PORTE-ETENDARD

Héros Martien

Esteban Ramirez traînait avec les cartels du sud d'Albuquerque mais, à la suite d'un contrat qui a failli lui coûter la vie, il décida de revoir ses priorités. Il n'était pas doué pour grand-chose, mais réalisa que ses compétences pouvaient faire de lui un bon soldat.

C'est un peu après que, sans prévenir, tout bascula. Heureusement pour lui, il ne se trouvait pas à la base quand les Martiens attaquèrent et, depuis, il utilise tous les coups tordus à sa disposition pour frapper l'ennemi là où ça fait mal.

Les choses se sont pas mal améliorées depuis qu'il a rencontré ce mécano appelé Joe : Ramirez couvre son partenaire pendant que ce dernier bricole des bidules extraterrestres. En retour, Esteban peut faire joujou avec les armes démentées que le mécano est parvenu à faire fonctionner...

## ESTEBAN RAMIREZ

Héros Humain



**TIR DE COUVERTURE** : Vous pouvez choisir de **TIRER** normalement ou, si vous ne vous **DEPLACEZ** pas ce Tour-ci, vous pouvez 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**. A la place, tous les Soldats visibles du **TIREUR** et présents dans les 3 cases ciblées sont immédiatement **Paniqués**.

## 18 ESTEBAN RAMIREZ

Héros Humain

Don Manning devint un homme d'affaires le jour où il réalisa qu'il pouvait vendre des cocottes en papier dans la cour de récré. Il se fit un nom dans l'aéronautique, les services en ligne, les technologies de pointe et même, ces dernières années, dans les boissons énergétiques.

Ses nombreuses avancées dans le domaine de la technologie lui ont valu le surnom de "Visage du Futur", un sobriquet qu'il utilise autant qu'il le peut.

Lors de l'attaque Martienne, il était en pleine présentation de son dernier projet, le Jetpack Supa-Go Energy Plus, un savant mélange de technologie de pointe et de mécénat corporatiste haut de gamme.

Membre de longue date d'une société secrète qui entretient des liens étroits avec le Novas Vira, Manning apporte son soutien financier à l'organisation depuis de nombreuses années. Lorsqu'elle lança une contre-attaque contre les Martiens, il décida qu'il était temps pour lui de rejoindre ses rangs.

## DON MANNING

Héros Humain



**INGENIEUR** : Lorsque vous jouez une carte **Ingéniosité Humaine** de votre main, lancez un dé après l'avoir résolu : sur un 6+, la carte revient dans votre main au lieu d'être défaussée. Posséder plusieurs figurines avec cette capacité n'octroie aucun bonus.

**VOL** : **DON MANNING** peut se **DEPLACER** du double des cases accordées à une figurine normale pour l'action choisie. La figurine peut aussi ignorer les décors lorsqu'elle se **DEPLACE**.

## 23 DON MANNING

Héros Humain



**ARMURE LOURDE** : Lors d'un test de **Survie** contre une attaque **TIR**, ajoutez 2 au nombre total de succès avant de le comparer à l'attaque ennemie.

**ON NE BOUGE PLUS !** Lorsque la **Soucoupe 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 1 **Marqueur d'Activation**.

**VEHICULE** : Voir les règles de "L'HUMANITE RESISTE" P.7.

## 29 SOUCOUBE MARTIENNE

avec Rayon Réfrigérant

Les Martiens utilisent en fait plusieurs appareils que l'on peut désigner sous le nom de "Soucoupes Volantes". Au début de l'invasion, ils ont tout d'abord privilégié des escadrons de soucoupes d'attaque au sol. Ces robustes appareils, pilotés par huit membres d'équipages et dotés d'une formidable puissance de feu, survolaient les grandes villes et décimaient des populations entières avec une efficacité redoutable. Ils restaient toutefois peu adaptés au combat aérien.

Pour des cibles plus stratégiques telles que Greenville, les Martiens déploient de grandes escadres de Soucoupes-Chasseurs : des engins rapides et puissamment armés, lestes et maniables, mais cependant fragiles et susceptibles de succomber aux attaques ennemies. Ces soucoupes dotées d'un seul pilote sont équipées de Rayons Réfrigérants ou Ardents, selon la tactique adoptée. Un seul de ces engins représente une menace sérieuse.

En groupe, ils sont carrément mortels.

## SOUCOUBE MARTIENNE

Véhicule Martien

Les Martiens utilisent en fait plusieurs appareils que l'on peut désigner sous le nom de "Soucoupes Volantes". Au début de l'invasion, ils ont tout d'abord privilégié des escadrons de soucoupes d'attaque au sol. Ces robustes appareils, pilotés par huit membres d'équipages et dotés d'une formidable puissance de feu, survolaient les grandes villes et décimaient des populations entières avec une efficacité redoutable. Ils restaient toutefois peu adaptés au combat aérien.

Pour des cibles plus stratégiques telles que Greenville, les Martiens déploient de grandes escadres de Soucoupes-Chasseurs : des engins rapides et puissamment armés, lestes et maniables, mais cependant fragiles et susceptibles de succomber aux attaques ennemies. Ces soucoupes dotées d'un seul pilote sont équipées de Rayons Réfrigérants ou Ardents, selon la tactique adoptée. Un seul de ces engins représente une menace sérieuse.

En groupe, ils sont carrément mortels.

## SOUCOUBE MARTIENNE

Véhicule Martien



**ARMURE LOURDE** : Lors d'un test de **Survie** contre une attaque **TIR**, ajoutez 2 au nombre total de succès avant de le comparer à l'attaque ennemie.

**ANTICHAR** : La **Soucoupe** peut détruire les **VEHICULES**. Si elle cible un **VEHICULE**, elle gagne +2 dés supplémentaires.

**PERFORANT** : Ignorez les capacités **ARMURE** et **ARMURE LOURDE** de votre cible.

**VEHICULE** : Voir les règles de "L'HUMANITE RESISTE" P.7.

## 32 SOUCOUBE MARTIENNE

avec Rayon Ardent

4+ 3+ 4+

1/3



**ARMURE** : Lors d'un test de *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, **BLAINE** est *Paniqué*.

**BAGARREUR** : **BLAINE** peut **COMBATTRE** une seconde fois gratuitement après son premier **COMBAT** chaque Tour, à condition d'avoir éliminé sa cible et qu'une seconde cible potentielle se trouve dans la même case.

27

**BLAINE**

du Tiger Corps

Nul membre du Tiger Corps - voire du Novas Vira - ne connaît l'origine exacte du mercenaire qui se fait appeler Blaine. On ignore son identité, les motifs de sa présence et ce qui l'a poussé à combattre l'envahisseur. La seule certitude, c'est que les Martiens ont déjà croisé son chemin et que Tor semble lui en vouloir tout particulièrement, ce qui constitue une raison suffisante.

Tout individu capable de faire perdre son sang-froid à l'illustre général Martien représente un atout précieux dans la guerre contre la planète rouge. Le fait que Blaine porte un masque en permanence et qu'il soit si mystérieux n'est pas vraiment un problème pour une unité comptant des individus tels que Shadow.

Les membres du Tiger Corps ont décidé d'accueillir l'énigmatique mercenaire pour le moment, et de profiter de son assistance tant qu'ils le peuvent.

**BLAINE**

du Tiger Corps

6+ 6+ 5+

1/3



Aucune Capacité

4

**ZEKE**

du Tiger Corps

Plus jeune encore que Drex, Zeke fut libérée d'une colonie Martienne par le Venture et refusa de partir avec les autres réfugiés lorsqu'ils furent sauvés par le Tiger Corps.

Elle s'est tout particulièrement entichée de Jaret, qu'elle considère comme une figure paternelle, et elle passe le plus clair de son temps en compagnie de Shadow.

De son côté, Jaret la trouve trop jeune pour faire partie de l'équipage, mais l'affection que lui porte Shadow a permis à la jeune mercenaire de rester en dépit de l'avis du général.

**ZEKE**

du Tiger Corps

4+ 3+ 4+

1/3



**ARMURE** : Lors d'un test de *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, **CORUS** est *Paniqué*.

**PERFORANT** : Ignorez les capacités **ARMURE** et **ARMURE LOURDE** de la cible.

**CHEF NE** : Dépensez 1 point d'*Héroïsme* pour désigner un autre Héros non-actif du même camp que **CORUS** et qui se trouve à 2 cases maximum de lui. Cette figurine est activée et reçoit 1 *Marqueur d'Activation* après ses actions.

39

**CORUS**

du Tiger Corps

Corus est un imposant extraterrestre issu d'une farouche culture guerrière. Il suit Jaret depuis l'époque où ce dernier officiait en tant que mercenaire, et fournit la force brute nécessaire au combat contre les Martiens.

Du coup, la mésentente qui règne entre eux deux a de quoi surprendre : Drex conteste souvent les ordres de Jaret en encourageant la dissension dans les rangs. Quel que soit le problème, Corus garde ses distances avec les autres membres du "Cercle Intérieur", préférant la compagnie des nouvelles recrues à celle de Jaret ou de Shadow.

Son charme et son charisme naturels le rendent populaire parmi la "bleusaille" et contribuent à semer la zizanie dans l'équipe.

Corus ne se cache pas pour affirmer que, malgré ses talents de chef, Jaret est un médiocre guerrier. Il ne manifeste pas de haine particulière envers les Martiens et, à vrai dire, seul son amour immodéré pour la violence le pousse à combattre au sein du Novas Vira, ce qui ne manque pas d'inquiéter Jaret.

**CORUS**

du Tiger Corps

4+ 4+ 5+

1/3



**ARMURE** : Lors d'un test de *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, **BARNABUS** est *Paniqué*.

13

**BARNABUS**

du Tiger Corps

Barnabus, survivant du monde envahi par les Martiens il y a fort longtemps, occupe le poste d'expert en communications au sein du groupe.

Sceptique à l'extrême et souvent opposé aux décisions de Jaret, Barnabus reste cependant le meilleur ingénieur dont dispose le Novas Vira. Grâce à cela, ainsi qu'à ses talents exceptionnels au corps à corps et à sa haine farouche des Martiens, la hiérarchie tolère ses débordements.

**BARNABUS**

du Tiger Corps

3+ 5+ 5+

1/3



**ARMURE** : Lors d'un test de *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*.

**INTREPIDE** : Ne fonctionne pas si cette figurine est *Paniquée*. Si des figurines dans la même case que **SHADOW** sont ciblées, **SHADOW** est désigné comme cible à la place, si possible.

23

**SHADOW**

du Tiger Corps



Shadow, le second du Tiger Corps, manifeste une loyauté farouche à l'égard de Jaret. Nul ne l'a jamais vu sans son casque et personne ne sait vraiment qui il est, mais il accompagne Jaret depuis toujours.

Calmé et posé, Shadow est expert dans l'utilisation de n'importe quelle arme. Dégageant une aura d'autorité et de respect, il est écouté de tous lors des rares occasions où il exprime son opinion.

## SHADOW

du Tiger Corps



**ARMURE** : Lors d'un test de *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, **JARET** est *Paniqué*.

**SEIGNEUR DE GUERRE** : Dépensez 1 point d'*Héroïsme* pour désigner jusqu'à 4 Soldats non-activés (pas des Héros) du même camp que **JARET** et qui se trouvent à 2 cases maximum d'une case choisie. Ces figurines sont activées l'une après l'autre puis reçoivent 1 Marqueur d'Activation après leurs actions.

## 33 GENERAL JED JARET

du Tiger Corps

**Jaret est un dur, un vrai.**

C'est un vétéran humain qui voyage dans les étoiles depuis que les Martiens l'ont enlevé alors qu'il était enfant. Jaret est un chef froid et calculateur, pesant toujours le pour et le contre avant chaque mission, et agissant avec une totale impartialité... sauf quand la relation qu'il entretient avec son second, Shadow, entre en ligne de compte.

Bien que Jaret n'ait pas peur de prendre les décisions qui s'imposent vis-à-vis du reste de ses troupes, il est connu pour laisser parler ses émotions quand la sécurité de son second est menacée.

## GENERAL JED JARET

du Tiger Corps



**ARMURE** : Lors d'un test de *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**.

## 13 DREX

du Tiger Corps

Orphelin dès son plus jeune âge, ce jeune soldat extraterrestre a rejoint le Novas Vira pour devenir pilote et combattre les Martiens.

Ses dons exceptionnels lui ont valu d'être bientôt transféré sous le commandement de Jaret et il contribue depuis à combattre la menace Martienne avec ferveur.

Jeune et impétueux, il est cependant doté d'une intelligence acérée et privilégie toujours des approches originales. Même si certains lui accordent peu de crédit à cause de son jeune âge, Shadow lui prête toujours une oreille attentive.

## DREX

du Tiger Corps



**ARMURE** : Lors d'un test de *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, la figurine est *Paniquée*.

## 9 CHASSEURS DE PRIMES

du Tiger Corps

Les habitants de la Terre n'en sont pas forcément conscients, mais le Novas Vira n'est pas seulement une organisation terrienne. Nombre de ses membres proviennent en fait d'autres planètes. L'unité spéciale connue sous le nom de Tiger Corps est l'une de ces branches extraterrestres. Parcourant la galaxie à bord du Venture, leur vaisseau, ils se livrent à des actions de guérilla contre toutes les installations Martiennes qu'ils trouvent.

À l'origine, le Tiger Corps n'était qu'une bande de mercenaires qui louaient leurs talents au plus offrant. Un concours de circonstances a conduit le Novas Vira à les engager pour réaliser l'extraction d'un prisonnier important dans une base Martienne. Les mercenaires remplirent si bien leur mission que le Commandement du Novas Vira mit tout en œuvre pour les garder à son service. Quels que soient les termes du marché conclu, il est clairement profitable aux deux parties, le Tiger Corps n'ayant cessé de combattre sous la bannière du Novas Vira depuis lors.

Le Tiger Corps recrute parmi de nombreuses races de la galaxie, y compris en dehors du Novas Vira. Certains meurent, d'autres choisissent de partir, mais tous sont fiers de faire partie de la seule force à s'être jamais opposée aux Martiens. Porter l'armure du Tiger Corps représente un grand privilège et les volontaires ne manquent donc jamais, en dépit du danger inhérent aux missions de l'unité.

## CHASSEURS DE PRIMES

du Tiger Corps



**INTREPIDE** : Ne fonctionne pas si **TUNGA** est *Paniqué*. Si une case contenant plusieurs figurines est ciblée par une attaque, **TUNGA** doit être ciblée si possible.

**FURIE** ! Si **TUNGA** utilise sa stat **COMBAT** plutôt que sa **SURVIE** lors d'un **COMBAT**, l'adversaire se retrouve *Paniqué*, même s'il gagne. Si les deux figurines qui s'affrontent lors d'un **COMBAT** possèdent **FURIE** !, la capacité est alors sans effet.

## 21 TUNGA

Héros Animal



Aucune Capacité

## 15 CRAIG

Héros Humain

Craig avait toujours souhaité une vie simple. Elevé à la ferme, il faisait preuve de gentillesse avec les animaux. Lorsque son père décida de vendre son affaire pour partir s'installer en Floride, Craig décrocha un job au Zoo de Greenville. D'un naturel peu ambitieux, il trouva son bonheur lorsqu'il fut chargé de s'occuper de l'enclos des grands singes. Quand le gorille femelle Tunga fut transférée depuis le Zoo National, Craig passa le plus clair de son temps à veiller sur elle.

Il était de garde le soir où les Martiens débarquèrent à Greenville. Depuis l'enclos des singes, il entendait le vacarme des explosions et les hurlements. Il se demandait encore ce qui se passait quand on frappa frénétiquement à la porte. Deux survivants, une escouade de Martiens à leurs trousses, cherchaient à échapper à leurs poursuivants. Craig fit tout son possible pour repousser les attaquants mais, dans le chaos qui s'ensuivit, les animaux parvinrent à s'échapper de leurs cages. Seule Tunga refusa de s'enfuir. Elle se précipita au secours des humains, fonçant sur les envahisseurs pour les réduire en bouillie. Quand tout fut terminé, tous les quatre, trois humains et un gorille, quittèrent les ruines du Zoo, déterminés à trouver refuge ailleurs.

## CRAIG & TUNGA

Héros Humain

Craig avait toujours souhaité une vie simple. Elevé à la ferme, il faisait preuve de gentillesse avec les animaux. Lorsque son père décida de vendre son affaire pour partir s'installer en Floride, Craig décrocha un job au Zoo de Greenville. D'un naturel peu ambitieux, il trouva son bonheur lorsqu'il fut chargé de s'occuper de l'enclos des grands singes. Quand le gorille femelle Tunga fut transférée depuis le Zoo National, Craig passa le plus clair de son temps à veiller sur elle.

Il était de garde le soir où les Martiens débarquèrent à Greenville. Depuis l'enclos des singes, il entendait le vacarme des explosions et les hurlements. Il se demandait encore ce qui se passait quand on frappa frénétiquement à la porte. Deux survivants, une escouade de Martiens à leurs trousses, cherchaient à échapper à leurs poursuivants. Craig fit tout son possible pour repousser les attaquants mais, dans le chaos qui s'ensuivit, les animaux parvinrent à s'échapper de leurs cages. Seule Tunga refusa de s'enfuir. Elle se précipita au secours des humains, fonçant sur les envahisseurs pour les réduire en bouillie. Quand tout fut terminé, tous les quatre, trois humains et un gorille, quittèrent les ruines du Zoo, déterminés à trouver refuge ailleurs.

## CRAIG & TUNGA

Héros Humain

La Division Scientifique se livre en permanence à des expériences biologiques à but militaire, avec pour objectif de créer de nouvelles créatures toujours plus impressionnantes et plus féroces.

L'invasion d'une nouvelle planète lui permet d'étendre ses recherches sur la mutation à de nouvelles espèces locales. La Terre n'est pas une exception et, à présent que la Division a pu rassembler un grand nombre de spécimens et les étudier, ses nouvelles créations sont prêtes à semer la destruction.

Ces "Bestioles Géantes" semblent plus ou moins descendre des insectes qui peuplent les ruines et les champs de Greenville, mais elles ont été littéralement métamorphosées. Ces monstres cruels et gigantesques, capables d'anéantir toute une escouade de soldats avec une facilité déconcertante, n'ont plus grand-chose à voir avec les scarabées et les mites dont ils descendent. Si on considère qu'ils représentent seulement les premiers résultats de ces expériences, il y a vraiment de quoi se faire du souci.

## BESTIOLE MUTANTE

de la Division Scientifique



**ARMURE** : Lors d'un test de *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**.

**BAGARREUR** : Cette figurine peut **COMBATTRE** une seconde fois gratuitement après son premier **COMBAT** chaque Tour, à condition d'avoir éliminé sa cible et qu'une seconde cible potentielle se trouve dans la même case.

**MUTANT** : Certaines règles ne fonctionnent qu'avec les **MUTANTS**.

## 21 BESTIOLE MUTANTE

de la Division Scientifique



Les membres de la Division Scientifique à qui incombe la tâche de diriger les créatures géantes créées par leurs collègues constituent une espèce à part.

À l'origine, la Division Scientifique lâchait ses mutants sur l'ennemi sans aucun contrôle mais, suite à de mémorables catastrophes, une unité spéciale fut mise en place. Équipés de diffuseurs spéciaux, chargés de phéromones et des sérums synthétisés à partir des espèces originelles de ces mutants, ces soldats ont pour rôle d'inciter les créatures à attaquer l'ennemi en les dirigeant du mieux possible. Cette tâche est doublement dangereuse, car les créatures sont souvent envoyées à l'assaut des positions adverses les mieux défendues.

Les Dresseurs doivent éviter non seulement les charges maladroites de ces monstres, mais aussi les tirs de l'ennemi. Il n'est donc pas étonnant que ces soldats soient un peu à part de leurs collègues de la Division Scientifique, se réunissant en petits groupes afin de faire des "forces" souvent cruelles aux troupes régulières lorsqu'ils ne sont pas au cœur de la bataille.

## 15 DRESSEUR DE BESTIOLES

de la Division Scientifique



**ARMURE** : Lors d'un test de *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**.

**DIFFUSEUR DE PHEROMONES** : Achevez normalement l'activation de cette figurine. Ensuite, dépensez 1 **point d'Héroïsme** pour désigner jusqu'à 4 **MUTANTS** non activés (pas des héros) du même camp et qui se trouvent à 2 cases maximum. Ces **MUTANTS** sont activés l'un après l'autre. Comme d'habitude, ces **MUTANTS** reçoivent un **Marqueur d'Activation** après leurs actions.

## 15 DRESSEUR DE BESTIOLES

de la Division Scientifique



**ARMURE** : Lors d'un test de *Survie* contre une attaque *TIR*, ajoutez 1 au nombre total de succès.

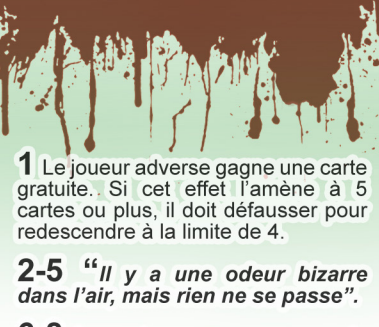
**HIGH-TECH** : Cette figurine peut ramasser des **Secrets Extraterrestres**. Lorsque cette figurine est éliminée, remplacez-la par un pion **Secret Extraterrestre**.

**SCANNER** : Vous pouvez regarder secrètement les pions Créatures/Secrets Extraterrestres posés face cachée sur le plateau.

**EXPERIENCES** : Chaque fois que vous jouez une carte, lancez 1 dé et consultez le verso de cette carte.

## 14 INGENIEUR

de la Division Scientifique



**1** Le joueur adverse gagne une carte gratuite. Si cet effet l'amène à 5 cartes ou plus, il doit défausser pour redescendre à la limite de 4.

**2-5** "Il y a une odeur bizarre dans l'air, mais rien ne se passe".

**6-8** La carte que vous venez de jouer retourne dans votre main au lieu d'être défaussée. Notez que si cet effet vous amène à votre taille limite de main, vous ne pouvez plus piocher avant de vous être défaussé.

## INGENIEUR

de la Division Scientifique



**ARMURE** : Lors d'un test de *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**.

**HIGH-TECH** : Cette figurine peut ramasser des **Secrets Extraterrestres**. Lorsque cette figurine est éliminée, si sa faction ne peut pas gagner de **PV** en ramassant des **Secrets Extraterrestres**, remplacez-la par un pion de cette catégorie.

## 6 FANTASSIN

de la Division Scientifique

Les Fantassins de la Division Scientifique ont une apparence quelque peu différente de leurs congénères. Leurs visages sont cachés par des masques biomécaniques et par des lunettes de protection qui leur permettent de s'élever au-dessus de la boue génétique incarnée par l'humanité.

Cet accoutrement représente aussi leur quête sans fin de la perfection physique à travers la fusion de la technologie et de la biologie. Ils portent des modèles uniques d'armes et d'armures modifiées qui les différencient aussi des troupes régulières.

Leur entraînement et leur discipline leur permettent de mieux fouiller le champ de bataille. Ils découvrent ainsi de nombreux artefacts indigènes et peuvent récupérer ceux de leurs camarades afin qu'ils ne tombent pas aux mains de l'ennemi.

Malheur à celui qui sous-estimerait ces adversaires implacables en considérant qu'ils ne s'intéressent qu'à la recherche scientifique et qu'ils dédaignent le combat.

## FANTASSIN

de la Division Scientifique

Alignant sa propre infanterie modifiée, ainsi que des unités spéciales telles que les Dresseurs de Bestioles Mutantes ou les Ingénieurs, la Division Scientifique a parcouru pas mal de chemin depuis sa création par le Commandement Impérial Martien il y a quelques années. On estima à l'époque que la recherche scientifique constituait un tremplin vers les futures victoires militaires Martiennes. Depuis, la Division a grandi et gagné en puissance. A présent, elle rivalise presque avec l'armée régulière et le Commandement Impérial Martien ne peut plus lui faire totalement confiance, pas plus qu'aux nombreuses créations tordues issues de ses expériences.

L'infanterie de la Division opère en marge de l'armée régulière et n'est que peu concernée par la guerre elle-même. Elle est chargée d'importantes missions de soutien sur chaque nouveau front d'invasion : la collecte de spécimens pour analyse, ainsi que la construction des infrastructures essentielles pour l'effort de guerre, tels que les centres de commandement, les camps et les laboratoires de recherche et de développement. Les soldats de l'Infanterie Scientifique ne sont ni pires, ni moins agressifs que les autres Martiens, mais le progrès technologique et la quête de connaissance demeurent leurs priorités, comme c'est le cas depuis leurs origines.

## CHEF

de la Division Scientifique



**ARMURE** : Lors d'un test de *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*.

**HIGH-TECH** : Cette figurine peut ramasser des *Secrets Extraterrestres*. Lorsque cette figurine est éliminée, si sa faction ne peut pas gagner de *PV* en ramassant des *Secrets Extraterrestres*, remplacez-la par un pion de cette catégorie.

**BÂTON PARALYSANT** : Toute figurine qui survit à une attaque de cette arme est *Paniquée*.

14

## CHEF

de la Division Scientifique

Lorsque l'ennemi commence à prendre l'avantage, toute la direction du théâtre des opérations est transférée à la Division Scientifique, sous le commandement de son Chef. C'est là que la Division entre vraiment en jeu, en déployant ses armes expérimentales, ses nouveaux véhicules étranges, ainsi que les terribles résultats mutants de ses expériences génétiques.

Le Haut Commandement Martien n'est pas du tout satisfait de l'absence de progrès du Général Tor sur le front de Greenville. Même si la décision de placer la direction des opérations entre les mains de la Division Scientifique n'a pas encore été prise, le collèbre Chirurgien-Chef Gori a été appelé pour apporter son soutien au Général Tor.

Il a déployé de nouvelles armes, ainsi que l'infanterie de la Division Scientifique et les Dresseurs de Bestioles, afin de précipiter l'issue du conflit. Tor est bien forcé d'accepter et, même si les deux officiers ne s'apprécient guère, ils oeuvrent de concert pour éradiquer la vermine humaine.



**ARMURE** : Lors d'un test de *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*.

**HIGH-TECH** : Cette figurine peut ramasser des *Secrets Extraterrestres*. Lorsque cette figurine est éliminée, si sa faction ne peut pas gagner de *PV* en ramassant des *Secrets Extraterrestres*, remplacez-la par un pion de cette catégorie.

**BLASTER** : Toute figurine qui survit à une attaque de **BLASTER** reçoit 1 *Marqueur d'Activation*.

13

## FANTASSIN DIVISION SCIENTIFIQUE

avec Blaster Lourde



**ARMURE** : Lors d'un test de *Survie* contre une adversaire en *COMBAT*, elle peut ramener sa prise dans son laboratoire : retirez le *Chirurgien-Chef Gori* ainsi que la figurine ennemie et gagnez 1 *PV*.

**CONNAISS TON ENNEMI** : Lorsque cette figurine tue un adversaire en *COMBAT*, elle peut ramener sa prise dans son laboratoire : retirez le *Chirurgien-Chef Gori* ainsi que la figurine ennemie et gagnez 1 *PV*.

**HIGH TECH** : **GORL** peut ramasser des *Secrets Extraterrestres* pour les remettre dans la boîte : cela ne donne pas de *PV*. Lorsque **GORL** est éliminé, placez 1 pion *Secret Extraterrestre* dans sa case.

20

## CHIRURGIEN-CHEF GORL

de la Division Scientifique

Il y a longtemps que le Chirurgien-Chef Gori fait partie de la Division Scientifique. Même au sein de son propre groupe, il a la réputation d'être extrêmement cruel et exceptionnellement inventif. C'est un grand passionné d'expérimentations génétiques et il est réputé comme étant une sommité dans ce domaine.

Gori considère le Mutant Wrex comme sa plus belle création et il ne se déplace jamais sans lui. On murmure que Gori continuerait de faire des expériences sur la misérable créature et que cette dernière serait aussi dangereuse pour son maître que pour ses ennemis.

Gori et Tor se détestent depuis longtemps. Le Général n'a aucune confiance dans les méthodes de la Division Scientifique dans leur ensemble, mais il méprise encore plus le Chirurgien-Chef. Tor n'est pas dupe du fait que l'envoi de Gori sur Terre afin qu'il supervise ses propres opérations constitue un signe clair de la part du Commandement Impérial.



**BAGARREUR** : Wrex peut *COMBATTRE* une seconde fois gratuitement après son premier *COMBAT* à chaque Tour, à condition d'avoir éliminé sa cible et qu'une seconde cible potentielle se trouve dans la même case.

**MUTANT** : Wrex est le résultat des expériences contre-nature de la Division Scientifique. Certaines règles ne fonctionnent qu'avec les **MUTANTS**.

14

## WREX

de la Division Scientifique

Personne, même au sein de la Division Scientifique, n'est tout à fait sûr des origines de Wrex. Il a été victime de tant d'expériences et de mutations au cours des années et au gré des humeurs de l'implacable Chirurgien-Chef Gori, qu'il est aujourd'hui impossible de déterminer à quelle espèce Wrex a pu appartenir.

Couvert de cicatrices et encore plus agressif que les autres Mutants de la Division Scientifique, Wrex représente une menace sérieuse pour quiconque se met en travers de la route de Gori.

## WREX

de la Division Scientifique

## CHIRURGIEN-CHEF GORL

de la Division Scientifique

Le Régent Suprême est une des personnalités les plus éminentes de tout l'Empire Martien. Même les généraux de la Flotte Martienne ne prononcent qu'à voix basse le nom de cette légende incarnée, créditée d'un nombre de victoires ahurissant.

Le Général Tor fut un de ses meilleurs protégés, et il enseigna toutes les subtilités de commandement militaire. C'est peut-être ce qui a sauvé Tor de la célèbre colère du Régent, en dépit de ses échecs répétés à écraser la population de la Terre.

Les rumeurs concernant l'arrivée du Régent Suprême à Greenville n'ont pas été confirmées, mais la présence du Tiger Corps dans le secteur laisse à penser que le commandement du Novas Vira prend l'affaire très au sérieux. Pour Tor, la venue de son ancien mentor est une motivation supplémentaire : si le Régent venait à prendre le commandement des opérations, cela jetterait le discrédit sur la réputation déjà entachée du Général.

## REGENT SUPRÊME

Héros Martien



**ARMURE LOURDE** : Si le **REGENT SUPRÊME** est victime d'un **TIR**, il ajoute 2 succès à son test de **SURVIE**. Si c'est l'**ARMURE** qui lui permet de survivre, le **REGENT SUPRÊME** devient **Paniqué**.

**STRATEGIE** Vous pouvez conserver une main de 5 cartes au lieu de 4 tant que le **REGENT SUPRÊME** se trouve sur le champ de bataille. S'il est tué, réduisez immédiatement cette main à 4 cartes.

**TOUTS AVEC MOI !** Dépensez 1 point d'Héroïsme pour désigner jusqu'à 4 Soldats non-actifs (pas des Héros) du même camp que le **REGENT SUPRÊME** et qui se trouvent à 2 cases maximum de lui. Ces figurines sont activées l'une après l'autre et reçoivent 1 Marqueur d'Activation après leurs actions.

## 39 REGENT SUPRÊME

Héros Martien



**INFILTREE** : **Beloss Bel** porte un déguisement. Tant qu'elle n'a pas initié d'action **TIR** ou de **COMBAT**, elle ne peut être attaquée. Cela signifie aussi qu'elle n'est pas considérée comme une figurine adverse lorsque vous vous trouvez dans sa case.

Vous n'avez pas à interrompre votre **DEPLACEMENT** pour la **COMBATTRE**.

## 18 BELOSS BEL

Héros Martien

Agent secret unique en son genre, **Beloss Bel** est capable de se fondre parmi les populations indigènes de n'importe quelle planète, dans le but d'approcher des personnages importants et de les éliminer.

Bien que les Martiens possèdent la technologie nécessaire pour créer des déguisements visuels parfaits, le talent naturel de **Bel** réside dans sa capacité à saisir rapidement les indices physiques et les mimiques culturelles d'une espèce afin de les imiter. Ce talent lui permet de ne pas être découvert avant le moment fatidique.

Toutefois, **Bel** a dû payer le prix fort pour pouvoir œuvrer en sous-marin : les sérums et les injections qui ont modifié sa physiologie, couplés avec les nombreuses missions qui l'ont forcé à agir en humain, ont altéré son esprit, le rendant quasiment psychotique. Si bien que lorsque le Haut Commandement Martien lança l'attaque sur Greenville, **Beloss Bel** avait disparu dans la nature depuis des décennies !

La force brutale ayant échoué, **Tor** espère que son super agent pourra l'aider à détruire la chaîne de commandement des humains depuis l'intérieur.

## BELOSS BEL

Héros Martien



**ARMURE LOURDE** : Lorsque le Robot Géant teste sa **SURVIE** contre une attaque **TIR**, ajoutez 2 au nombre total de succès avant de le comparer à l'attaque ennemie.

**VEHICULE** : Voir règles P.7 du livret de l'extension "L'Humanité Résiste".

## 45 ROBOT GEANT

de la Division Scientifique

Choisir 2 options parmi les suivantes :

- RAYON REFRIGERANT,
- RAYON ARDENT,
- GRIFFE GEANTE.

**RAYON REFRIGERANT** : Portée 1-6. Effectuez des attaques séparées lors d'un **TIR**, pour chacune des figurines se trouvant dans la case ciblée. Chaque figurine qui survit au **TIR** reçoit 1 Marqueur Activation.

**RAYON ARDENT** : Portée 1-8. Ignorez les capacités **ARMURE**, **ARMURE LOURDE** de la cible.

**GRIFFE GEANTE** : (Utilisable uniquement en **COMBAT**). Lancez 2 dés de plus lors d'une attaque, en plus de tout autre modificateur applicable.

De plus, vous pouvez détruire des **VEHICULES**. Si vous ciblez un **VEHICULE**, vous gagnez +2 dés supplémentaires.

"Cette machine de mort géante sème la terreur dans le cœur des humains plus que toute autre arme déployée par les Martiens. Les robots sont en réalité des marcheurs bipèdes géants, pilotés par un seul Martien et capables de transporter un véritable arsenal."

## ROBOT GEANT

de la Division Scientifique

**MINI-MOI !** Tout Soldat ou Héros (pas un Véhicule) tué par cette arme est remplacé par un pion Créatures (en plus de rapporter les PV éventuels selon le scénario joué). Ces pions sont considérés comme des pions Créatures standard, rapportant 3 PV au joueur Martien, sauf indication spécifique du scénario. Si le scénario n'utilise pas de PV, le joueur Martien se contente de les ramasser en ricanant.

Les figurines de Soldats rétrécis peuvent être utilisées pour remplacer les pions Créatures créés par cette arme.

**TU ES A MOI !** La figurine est équipée d'un grand réservoir de confinement qu'elle peut utiliser pour capturer des spécimens destinés aux expériences Martiennes.

Les victimes peuvent être aspirées à distance. À la fin de chaque Round, une figurine dotée de cette capacité peut lancer 1 dé (séparément) pour chaque pion Créatures dans une case adjacente. Sur un résultat de 4+, la figurine capture le pion Créatures. Les pions non révélés ne peuvent pas être ramassés de cette manière.

## ROBOT GEANT

Règles Supplémentaires

Lorsque les ingénieurs de la Division Scientifique furent chargés de créer une puissante machine destinée à éradiquer les troupes terrestres, ils prirent leurs instructions au pied de la lettre.

Le Novas Vira a nommé cette création « Robot », bien qu'il s'agisse d'un abus de langage. Cette machine de mort géante sème la terreur dans le cœur des humains plus que toute autre arme déployée par les Martiens.

Les robots sont en réalité des marcheurs bipèdes géants, pilotés par un seul Martien et capables de transporter un véritable arsenal. Leurs armes sont aussi totalement interchangeables selon les caprices de leur commandant, ce qui permet à ces machines de s'adapter aisément au théâtre d'opérations.

Les Robots Géants font la fierté de la Division Scientifique, leur flexibilité et leur puissance de feu sont telles qu'aucune force de la Division n'envisagerait de s'en priver au combat.

## ROBOT GEANT

Règles Supplémentaires