

MARS ATTACKS™

LE JEU



NOUVEAUX HÉROS

ATTAQUE SUR GREENVILLE
ET MENEZ-MOI À VOTRE CHEF

HÉROS MARTIENS

RÉGENT SUPRÊME

Le Régent Suprême est l'une des figures les plus éminentes de tout l'Empire Martien. Son nombre de victoires est légendaire et son nom est prononcé à voix basse, même parmi les généraux de la Flotte Martienne. Le Général Tor fut un de ses meilleurs protégés, et il lui enseigna toutes les subtilités du commandement militaire. C'est peut-être ce qui a sauvé Tor de la célèbre colère du Régent, en dépit de ses échecs 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 des *Tiger Corps* dans le secteur laisse à penser que le commandement des Nova Viras 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 un lourd discrédit sur la réputation déjà entachée du Général.



	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Régent Suprême	4+	5+	3+	1-3	3		ARMURE LOURDE, STRATÉGIE, TOUS AVEC MOI !

BELOSS BEL

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 de se rapprocher des personnages importants et de les éliminer. Bien que les Martiens possèdent à 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.



	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Beloss Bel	3+	4+	6+	1-3	2		INFILTRÉ

PORTE-ÉTENDARD MARTIEN

Les Étendards 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 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 le statut de l'étendard d'un commandant est souvent perçu comme le reflet du statut et de la valeur du commandant lui-même. Cela va sans dire, seuls les soldats Martiens les plus valeureux sont dignes d'un tel honneur et leur arracher la bannière personnelle de leur commandant demande une bravoure hors du commun.



Figurine / Tir / Combat / Survie / Portée / Héroïsme / Capacités

Porte-étendard Martien	5+	6+	4+	1-3	6	ARMURE, TOUS AVEC MOI !
------------------------	----	----	----	-----	---	-------------------------



HÉROS HUMAINS

BLAINE

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.



	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Blaine	4+	3+	4+	1-3	3		ARMURE, BAGARREUR

CRAIG ET TUNGA

Craig avait toujours souhaité une vie simple. Élevé 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...



	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Craig	5+	6+	6+	1-5	4		
Tunga	-	2+	4+	-	3		INTRÉPIDE, FURIE !



DON MANNING

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.

	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Don Manning	5+	6+	5+	1-3	4		INGÉNIEUX, VOL

ESTÉBAN RAMIREZ

Estéban Ramirez traînait avec les cartels du sud d'Albuquerque mais, à la suite d'un contrat qui faillit 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 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, Estéban peut faire joujou avec les armes démentes que le mécano est parvenu à faire fonctionner...



	Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
Estéban Ramirez	3+	4+	5+	1-4	2		TIR DE COUVERTURE

NOUVELLES CAPACITÉS

BAGARREUR

Une figurine dotée de cette capacité 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. Si la première cible a été sauvée par son **ARMURE**, l'utilisation de points d'Héroïsme ou par quoi que ce soit d'autre, alors la capacité ne peut pas être utilisée.

Le **COMBAT** gratuit ne compte pas comme une des actions de ce Tour.

Un **BAGARREUR** ne peut effectuer qu'un seul **COMBAT** gratuit par Tour.

INFILTRÉ

Cette figurine porte un déguisement. Tant que la figurine n'a pas initié d'action de **TIR** ou de **COMBAT**, elle ne peut pas être attaquée. Cela signifie aussi qu'elle n'est pas considérée comme une figurine adverse lorsque vous vous tenez dans sa case. Vous n'avez pas à interrompre votre **DÉPLACEMENT** pour la **COMBATTRE**.



Les effets de cartes peuvent cibler cette figurine normalement.

Une fois que la figurine infiltrée a attaqué quelqu'un, sa véritable allégeance est révélée : elle est considérée comme une figurine adverse normale jusqu'à la fin de la bataille.

INGÉNIEUX

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 un 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.

STRATÉGIE

Tant que la figurine dotée de cette capacité se trouve sur le champ de bataille, son propriétaire peut conserver une main de 5 cartes au lieu de 4. Si la figurine est tuée, le joueur doit immédiatement réduire sa main à 4 cartes.

VOL

La figurine peut voler. Cela signifie qu'elle peut se *DÉPLACER* du double des cases accordées à une figurine normale pour l'action choisie. La figurine peut aussi ignorer les décors lorsqu'elle se *DÉPLACE*.



HÉROS MARTIENS

Régent Suprême.....	2
Beloss Bel.....	2
Porte-étendard Martien.....	3

HÉROS HUMAINS

Blaine.....	4
Craig et Tunga.....	4
Don Manning.....	5
Estéban Ramirez.....	5

NOUVELLES CAPACITÉS

Bagarreur.....	6
Infiltré.....	6
Ingénieux.....	7
Stratégie.....	7
Vol.....	7

ERRATA

- **Page 22, Soldat US avec Lance-missiles :** Ajoutez la capacité ANTICHAR à la figurine.
- **Page 33, La Ligne de Front :** Les Martiens déploient 16 Fantassins avec Fusil Désintégrateur.
- **Cartes Nous Sommes Vos Amis et Nous Venons en Paix :** Ajoutez+ 1 dé (les bonus sont toujours exprimés en dés).



EDGE

mantic

TOPPS