

RED BUTTON'S NATION



JEU DE COMBAT AVEC FIGURINES DANS UN MONDE APOCALYPTIQUE



LIVRE DE REGLES

PAR SAMY "ESPRIT" MARONNIER VERSION 2

VHS



REMERCIEMENTS

*A Minus, premier testeur du jeu et grand soutien moral, Lixa entre autres nombreuses choses pour ses conceptions graphiques, Ghisred pour la relecture de la bêta
A Shuby, Mikoo, Wallach, Nekola, Nicomontceau, Masp, Swompy, Syntaxerror et tous ceux qui m'ont encouragé, ont testé, critiqué et débattu autour de la version de la bêta.*

Pour avoir gentiment fourni les illustrations :

Kaah (<http://deadirishman.deviantart.com/>, FB : Kaah Art)

Ibi (<http://ibiland.blogspot.com/>)

Pour avoir gentiment fourni les figurines d'illustration :

Baptiste "Slagash" Bréget (<http://chaoticacloaquis.canalblog.com/>)

Jérôme "Whispe" Labadie (<http://www.forge-studio.com>)

Céris "Ajax" Dubos (<http://hastalafigurinasiempre.blogspot.com/>)

Morikun (<http://letempledemorikun.blogspot.com>)

Le Caillou (<http://studiocaillou.blogspot.com>)

DV8 (<http://takatrip.blogspot.fr>)

SkyRraaHh

Romain "Le Lapin" Cochet (<http://figurinesduterrier.blogspot.com>)

Mellal

Reldan (<http://www.armylistnetwork.com>)

Wallach_IX (<http://guerreseternelles.blogspot.com>)

Swompy (<http://swompytimeindustrie.blogspot.fr>)

Lavineur

Minus (<http://code660066.blogspot.fr>)

Lixa (<http://lixa-blog.blogspot.com>)

Esprit (<http://espritfigs.blogspot.com>)

Ainsi qu'aux auteurs de blogs qui ont fait connaître le jeu et bien entendu aux membres du forum

Warmania <http://www.warmaniaforum.com>



Esprit a réuni les pires individus de l'ouest. Fugitifs, psychopathes, bannis, mutants, mégalomanes, déséquilibrés, tous louent leurs services, certains pour leur survie... la plupart par goût de la violence et de l'argent

PREAMBULE

INFORMATIONS

Les dispositions du code de la propriété intellectuelle «*protègent les droits des auteurs sur toutes les œuvres de l'esprit quel qu'en soit le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination*» (CPI, art. L. 112-1).

"Toute édition d'écrits, de composition musicale, de dessin, de peinture ou de toute autre production, imprimée ou gravée en entier ou en partie, au mépris des lois et règlements relatifs à la propriété des auteurs, est une contrefaçon et toute contrefaçon est un délit.

La contrefaçon en France d'ouvrages publiés en France ou à l'étranger est punie de trois ans d'emprisonnement et de 300000 euros d'amende. Seront punis des mêmes peines le débit, l'exportation et l'importation des ouvrages contrefaisants.

Lorsque les délits prévus par le présent article ont été commis en bande organisée, les peines sont portées à cinq ans d'emprisonnement et à 500 000 euros d'amende".

(article L.335-2)

CREDITS

Règles du jeu: Samy "Esprit" MARONNIER

Relecture et règles: Hugo "Minus" Nivesse, Vincent "Lixa" Vergne, Julien "Syntaxerror" Steux

Mise en page: Vincent "Lixa" Vergne

Conceptions graphiques: Vincent "Lixa" Vergne, Julien "Syntaxerror" Steux, Samy "Esprit" MARONNIER

Textes: Hugo "Minus" Nivess, Samy "Esprit" MARONNIER

Illustrations: Kaah (<http://deadirishman.deviantart.com/>, FB : Kaah Art), Ibi (<http://ibiland.blogspot.com/>)



SOMMAIRE

PREAMBULE	3	CONSTRUIRE SON CONVOI	26
REMERCIEMENTS.....	3	FACTIONS.....	26
INFORMATIONS.....	4	ALLEGEANCE.....	27
CREDIT	4	ACTIVITE ET MISSION SECONDAIRE.....	27
PRESENTATION	8	CREATION DES VEHICULES	28
HISTOIRE.....	8	COUT DES VEHICULES.....	28
CARTE.....	9	OPTIONS DES VEHICULES	28
LES PEUPLES.....	10	CREATION DES COMBATTANTS	30
REGLES DE BASE	14	CARACTERISTIQUES DES COMBATTANTS.....	30
CONVENTIONS DE JEU.....	14	ACHAT DE L'EQUIPEMENT DES COMBATTANTS.....	30
MATERIEL NECESSAIRE.....	14	ACHAT DES CAPACITES SPECIALES.....	31
CARACTERISTIQUES DES COMBATTANTS.....	14	MISE EN PLACE	34
ACTIVATIONS.....	15	INSTALLATION DES DECORS.....	34
TEST DE HORS-PISTE.....	15	DEPLOIEMENT DE TROUPES	34
EFFETS.....	15	TOUR DE JEU.....	34
MOUVEMENTS.....	15	DURE D'UNE PARTIE	34
MOUVEMENTS DES FANTASSINS	15	CONDITION DE VICTOIRE.....	34
MOUVEMENTS DES VEHICULES	15	SCENARIOS DE DECOUVERTE	34
TEST DE HORS-PISTE.....	15	SCENARIO 1 : SELECTION NATURELLE	35
ACTIONS DIVERSES	15	SCENARIO 2 : QUI VA EN VOITURE VA LOIN... ..	35
VOL DE VEHICULE.....	15	SCENARIO 3 EMBUSCADE.....	35
CHANGEMENT DE PILOTE.....	15	SCENARIO 4 EXTRACTION.....	36
TIR.....	15	SCENARIO 5 BATAILLE RANGEE.....	36
TIR DANS UN CORPS A CORPS :.....	16	JOUER EN CAMPAGNE	36
EXEMPLE DE TIR.....	16	MERC CITY	36
TABLEAU DE REUSSITES VEHICULE LEGER.....	17	SCENARIO 6: LE JOUR DU GRAND DEPART.....	36
TABLEAU DE REUSSITES VEHICULE MOYEN	17	SCENARIO 7 : L'AUTOROUTE DE L'ENFER.....	37
TABLEAU DE REUSSITES VEHICULE LOURD	18	SCENARIO 8: ESCALE SANS LENDEMAIN.....	37
ACCIDENT.....	18	SCENARIO 9 : LA SOURCE DU MAL.....	38
VEHICULES ET AVARIES	19	SCENARIO 10 : RETOUR COMPROMIS.....	38
TABLEAU DE TIR CONTRE UN FANTASSIN.....	19	GAGNER DE L'EXPERIENCE	39
ARSENAL DE TIR.....	20	FEUILLE DE CAMPAGNE	39
REGLES SPECIALES.....	21	REGLES OPTIONNELLES	42
CORPS A CORPS DES FANTASSINS.....	22	TABLEAU DES RENCONTRES.....	42
ENNEMIS MULTIPLES.....	22	SYSTEME D'ACTIVATION DES E.H.....	44
LIMITATION DURANT LE TOUR.....	22	BESTIAIRE	44
QUITTER UN CORPS A CORPS.....	22	EQUIPEMENT EXOTIQUE	46
EFFET DU CORPS A CORPS	22	CREATIONS PERSONELLES	47
ARSENAL DE CORPS A CORPS.....	22	ANNEXES	50
EXEMPLE DE CORPS A CORPS.....	23	POFILS PRE-CONSTRUITS.....	50
CHOCS.....	23	AIDE DE JEU.....	50
CHOC VEHICULE CONTRE FANTASSIN.....	23	GABARITS A DECOUPER	55
CHOC ENTRE VEHICULES.....	23	F.A.Q.....	56
TEST DE MORAL.....	23	INDEX.....	567



Cela faisait déjà de longues heures que Gordon marchait le long de la route, six pour être précis, depuis qu'un lézard de la taille d'une vache s'était jeté sur sa voiture. L'animal n'avait pas survécu, le véhicule non plus. Comme si cela ne suffisait pas, il avait repéré un mutant, des plus laids qui soient, qui le suivait. Gordon n'était pas trop inquiet, il restait trois balles dans son chargeur et le mutant avait une patte folle. S'il se mettait à courir, notre accidenté de la route distancerait facilement cette éventuelle menace.

Une heure s'était écoulée depuis que Gordon avait bifurqué en direction de ruines qui lui offriraient un abri face à la tempête de sable qui s'approchait. Le mutant hurlait depuis peu à intervalle régulier : "Wapapaha, wapapaha!". Ce pseudo cri de guerre commençait à rendre Gordon complètement dingue. Notre homme n'avait jamais supporté les "monstres". Premièrement, ils étaient souvent d'une laideur à faire vomir et avec leur difformité, il était difficile de comprendre ce qu'ils disaient sans attraper une migraine.

Alors que les ruines n'étaient plus qu'à trois cents mètres, Gordon s'éclipsa derrière la carcasse d'un vieux camion. Il resta silencieux, écoutant les "Wapapaha" qui se faisaient de plus en plus proches. Il ne fallut pas longtemps pour que le mutant arrive à la hauteur de l'épave, il avait dû apparemment accélérer le pas. Gordon ne lui laissa aucune chance et lui logea une balle dans la tête. Le crâne s'ouvrit en deux avec un bruit de fruit trop mûr. Le corps difforme resta droit quelques secondes, puis tomba en avant.

Maintenant qu'il était débarrassé de son poursuivant, notre homme courut vers l'un des plus grands bâtiments. A l'intérieur, il serait en sécurité, c'est du moins ce qu'il espérait.

A peine avait-il pénétré dans l'immeuble qu'une odeur de charogne le prit à la gorge. La porte se referma violemment. Lorsqu'il se retourna, huit paires d'yeux le fixaient, il venait de foncer dans un nid de cannibales.

Lorsque la première lame s'enfonça dans ses côtes, Gordon se rendit compte que finalement les mutants n'étaient pas si difficiles que ça à comprendre pour peu que l'on écoute. "Va pas par là!"



PRESENTATION

0

Zéro.

*Ce dernier mot résonnait encore dans la salle de lancement
Tout le monde retenait son souffle. L'ultimatum était passé, les négociations
avaient échoué. Il n'y avait qu'une seule alternative.*

La Guerre.

Zéro.

*La fin d'une Civilisation, la fin d'une Histoire.
Le début d'une nouvelle Ere. Le début d'une Apocalypse.
Le début d'une Nouvelle Histoire.*



PRESENTATION

Chaque joueur prend le commandement d'un convoi, un groupe d'individus unis par l'adage disant que "l'union fait la force". Plus ou moins nomades, les convois parcourent les ruines de l'ancien monde à la recherche de ressources et de nourriture, soit pour leur propre compte, soit parce qu'ils ont été mandatés par des chefs de villes ou de villages. Pour cela tous les moyens sont bons : exploration, commerce, pillage et meurtre.

Survivre nécessitant souvent d'être capable de bouger rapidement, le bien le plus précieux d'un convoi est son parc de véhicules qui doit être constamment entretenu. Cela fait des mécaniciens des êtres de rang supérieur au sein de ce qui reste de la société.

HISTOIRE.

Personne ne se souvient de qui a appuyé en premier, qui a déclenché la Grande Catastrophe, la fin des civilisations. Certains disent que personne n'est responsable, que ce sont les machines qui ont pris cette décision. Quoiqu'il en soit, cela fait près d'un siècle que les héritiers de cette apocalypse se déchirent ce qu'il reste du monde.

Le continent américain est le premier endroit sur Terre qui semble entrevoir la naissance de nations. En effet, bien que toujours en désaccord sur de nombreux points, les humains et les mutants se sont partagé certains territoires. En dehors de quelques affrontements, un fragile cessez-le-feu dure depuis quelques années. La raison principale d'une telle entente est que la menace des infectés, appelés aussi "zombies," ne pouvait pas être contrôlée sans la coordination des deux races.

Bien que personne ne veuille le reconnaître, une troisième nation voit le jour, cachée dans les Terres Mortes : celle des machines. Des centaines de robots militaires et civils ont en effet migré vers cette zone d'Amérique du nord, d'abord par petits groupes puis par vagues de dizaines d'individus éliminant tous ceux qui se trouvaient sur leur route. Cette région infestée de zombies est bien trop dangereuse pour y envoyer un groupe de reconnaissance afin de savoir ce qu'il s'y passe, du moins pour l'instant...

Un coup d'œil rapide dans le rétro.

Personne.

C'est bon signe.

Pied au plancher, je fonce à travers le désert, ma vieille Buick grinçante faisant danser le sable dans son sillage. J'ai le goût du sel dans la bouche, le soleil est encore haut dans le ciel et la tôle de la voiture est brûlante, transformant l'intérieur de l'habitacle en four. La sueur ruissèle sur mon front, et je n'ai plus rien à boire. Il faut que je trouve de l'eau.

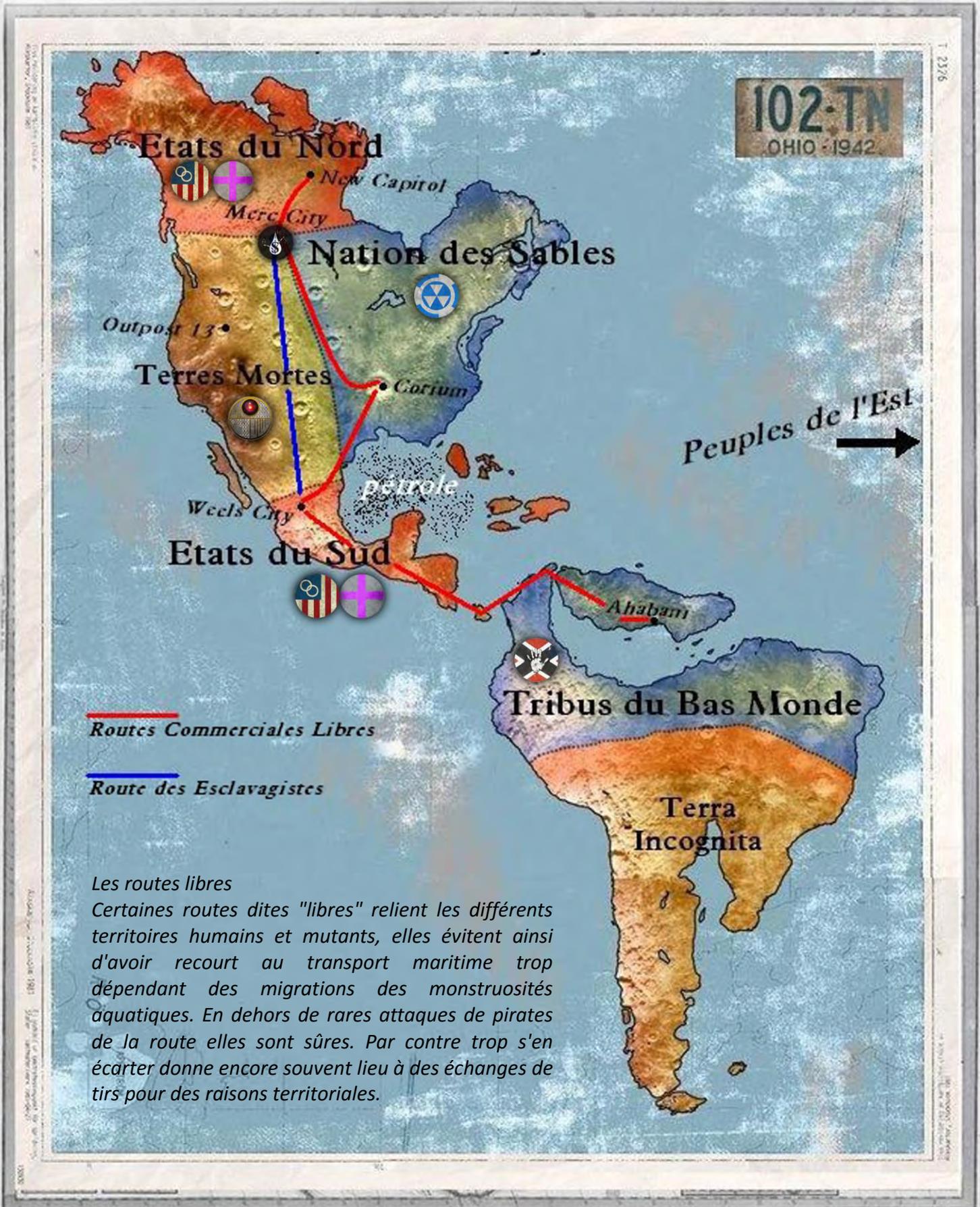
Je cligne des yeux et je sens que ma paupière commence à tressauter. Ma vision s'embrume. Je fatigue, je roule à toute blinde vers le nord depuis l'aube. Par chance, ma voiture devrait avoir encore assez d'essence pour atteindre Chasm-City. Il ne vaudrait mieux pas pour moi que je tombe en rade d'ici là.

Inquiet, je jette un œil à la jauge de température du moteur, dont l'aiguille est bloquée tout en haut depuis un bon moment. Il faut que ça tienne.

Derrière moi, et je prie pour qu'il soit le plus loin possible, Bob « pied de vigne » Vickers me file au train. Il est furax, ce gros soulard. Il veut ma peau.

Bon, j'avoue que moi aussi si j'avais trouvé ma femme au pieu avec un mec au petit matin, j'aurais pétié un câble. Alors dès que je l'ai vu sortir son flingue, j'ai sauté par la fenêtre et j'ai pris la tangente.

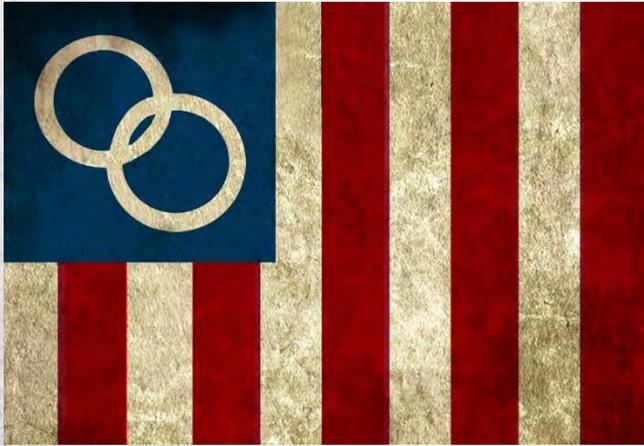
CARTE



PRESENTATION

LES SURVIVANTS

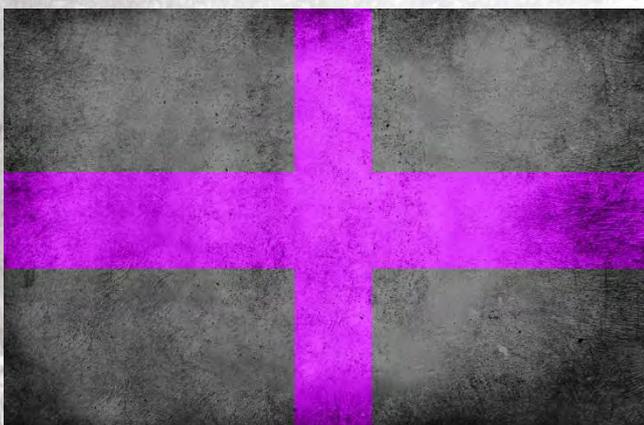
Le terme *Survivant* couvre tous les humains dont l'ADN n'a pas été altéré assez fortement pour être qualifiés de mutants et qui désirent retrouver une vie proche de celle de leurs ancêtres. Regroupés dans deux états, ils ne sont pas épargnés par les conflits. Ils partagent en effet leurs terres avec des sociétés de cultistes et se retrouvent parfois sur la route de nomades esclavagistes.



LES CULTISTES

Les cultistes se regroupent autour d'une croyance commune. Il existe de nombreux cultes dont la taille peut varier d'une cellule familiale à une communauté de plusieurs centaines d'individus. Le plus grand culte connu est celui de Goldoh, le Grand Golem. Le nommé Goldoh est en fait un prototype de robot de combat haut de plus de dix mètres hors service depuis les premiers jours de la Grande Catastrophe.

Les adeptes du culte de Goldoh arborent tous la couleur violette extraite des entrailles des limaces des sables.



MUTANTS

Les premiers mutants furent accueillis comme une fatalité, puis peu à peu les familles ressentirent une certaine honte à compter ces "anomalies" en leur sein. De nombreux enfants mutants furent alors abandonnés dans le désert. Etant bien plus résistants que la moyenne, la plupart de ces rejetés survécurent et se réunirent en tribus. La nation mutante commença ainsi à voir le jour. Les générations suivantes de mutants se révélèrent plus fortes encore, cette menace donna lieu à une grande guerre qui ne prit fin qu'avec l'arrivée des infectés à l'ouest du continent.



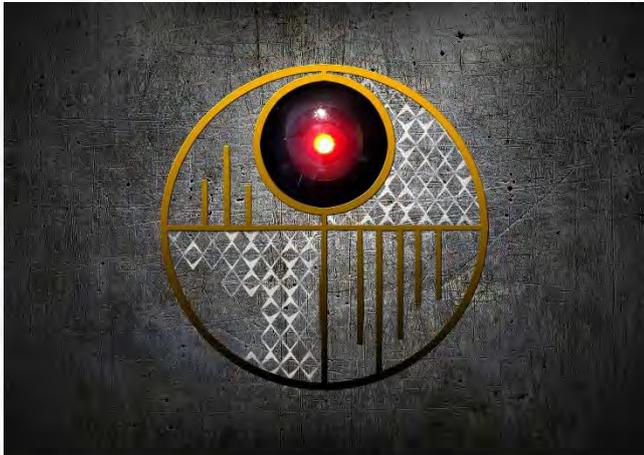
LES ESCLAVAGISTES

Souvent craints, rarement pourchassés, les esclavagistes pensent que seule la loi du plus fort est digne d'être appliquée. Ils parcourent le nouveau monde à la recherche de faibles à soumettre à l'autorité de ceux qui ont le pouvoir. Etrangement, ce sont les mutants qui rejettent catégoriquement cette pratique.



LES ROBOTS

Peu après que les premières bombes se furent abattues sur les grandes villes du Monde, les gouvernements lâchèrent des drones et des robots de combats sur tous les fronts. Ce fut un véritable massacre, militaire ou civil, aucune distinction ne fut faite. Alors que les postes de commandement tombaient les uns après les autres, de plus en plus de programmes autonomes furent transférés dans ses combattants artificiels afin d'assurer la continuité des missions. A ces programmes faits à la hâte, se sont ajoutés des virus informatiques. De cette soupe de bits, d'ordres et de contre-ordres, il ne ressortit rien de bon pour l'ensemble de l'humanité. Hors de contrôle, les machines semblaient avoir leur propre but, pour lequel les humains étaient un obstacle. Aujourd'hui, elles semblent s'organiser autour d'une entité inconnue au cœur des Terres Mortes.



LES MERCENAIRES

Depuis la nuit des temps, l'homme est un loup pour l'homme, et la guerre a révélé ses instincts. Aujourd'hui, la loi du plus fort a repris ses droits, s'affichant sous sa forme la plus primitive.

Certains ont pris le parti de vivre de ces travers de l'humanité. Colère, jalousie, envie, ambition, avarice, haine, autant de raisons qui peuvent pousser l'homme à vouloir tuer son voisin. Voilà le fond de commerce des mercenaires. Peu importe comment vous les appelez, tueurs à gage, chasseurs de primes, francs-tireurs, sicaires, tous sont là pour exécuter les basses besognes. Ces gars font ce pour quoi on les paye, sans poser de question ni se préoccuper de la morale. Et si vous êtes assez riche, quoique vous puissiez demander, il y aura toujours un type prêt à s'en occuper. Il faudra juste y mettre le prix.





"- Non, sérieux je n'installe plus de lance-flammes sur les motos. Je l'ai fait une fois : le gars reculait de vingt mètres à chaque fois qu'il l'utilisait. Et pas en ligne droite. Les autres membres du convoi n'avaient pas beaucoup apprécié à l'époque. Cette histoire a failli me griller dans le milieu des mécanos".

John John Murphy, Ex-mécanicien de douze convois



REGLES DE BASE



"-Albert Einstein disait que la 4ème guerre mondiale se ferait avec des bâtons et des cailloux. Si on rajoute les bagnoles, les robots tueurs, les scorpions de cent-cinquante kilos, deux ou trois millions de zombies et quelques trucs du genre, on peut dire qu'il avait vu juste."



CONVENTIONS DE JEU

FIGURINES

La constitution d'un convoi pour RBN est l'occasion de rassembler et de peindre tous types de figurines, de toutes marques, pour représenter vos survivants de l'apocalypse. Notez cependant que les règles ont été prévues pour des figurines de 25 à 35 mm, avec des véhicules à une échelle comprise entre 1/54 et 1/43. Les fantassins doivent avoir leur socle compris entre 20 mm et 40mm et de 40 à 60mm pour ceux avec corps gigantesques. Les véhicules peuvent très bien ne pas avoir de socle.

VISUEL

Etant donnée la latitude permise dans le choix des figurines, il est conseillé de respecter autant que possible le "wysiwyg" ("what you see is what you get"), une figurine doit représenter ce qu'elle est et porter des équipements clairement identifiables. De la même manière les véhicules du convoi doivent être clairement reconnaissables, par exemple un véhicule lourd ne peut être plus petit qu'un véhicule moyen. L'équipement doit également être visible, un véhicule doté de STRUCTURE ALLÉGÉE doit être moins carrossé que les autres véhicules moyens du convoi.

LISTE D'ARMÉE

Le jeu se joue en liste ouverte, c'est-à-dire que les listes d'armées sont visibles par tous à tout moment. Il est recommandé de présenter son convoi à son adversaire en début de partie.

MESURES ET DISTANCES

Les distances peuvent être mesurées à tout moment du jeu. Celles-ci sont prises à partir du socle des fantassins et objectifs, de la même manière c'est le socle qui compte pour savoir si la figurine est affectée par un effet de jeu comme les gabarits et aires d'effets. Pour les véhicules, éléments de décors, on mesure à partir de n'importe quel point du modèle.

MOUVEMENT

Pour plus de fluidité il est conseillé de clairement annoncer l'action entreprise à son adversaire avant de déplacer quoi que ce soit. Pour les mouvements, il faut bien prendre en compte la distance parcourue, et non la distance entre le point de départ et le point d'arrivée. On applique toujours la restriction plus pénalisante.

LIGNE DE VUE

Le jeu se joue en lignes de vue réelles, par soucis d'équilibre on ignore les éventuelles bannières capes et armes pour déterminer une ligne de vue. Un modèle est considéré à couvert dès lors qu'une partie du modèle ou de son socle est derrière l'élément obstruant.

RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

En cas de désaccord sur les règles, déterminez aléatoirement quelle interprétation appliquer, les choses seront plus claires en lisant les règles à tête reposée, une fois la partie finie. Si un doute subsistait, n'hésitez pas à aller poser la question sur le forum, il se trouvera forcément quelqu'un pour y répondre.

Et n'oubliez pas : ce n'est qu'un jeu, le plus important est que tous les joueurs autour de la table puissent s'amuser.

MATERIEL NECESSAIRE.

- Des dés à 6 faces, appelés D6 (6 au minimum).
- Une table de jeu, de 60 cm sur 80 cm pour les petites parties à 120 cm sur 180 cm pour les plus grosses.
- Un mètre ruban pour mesurer les distances.
- Des marqueurs afin de repérer les différents états des figurines (blessé, avarie...).
- Des figurines, comptez pour démarrer 2 véhicules et 4 combattants par joueur (partie à 300 points).
- Des pions "missions secondaires",
- Des décors : des bâtiments, des couverts (tonneaux, rochers...) et différents types de terrains (routes...). Comptez une quinzaine minimum.
- Crayons et gommes.

CARACTERISTIQUES DES COMBATTANTS

Valeur de tir : La caractéristique **T** détermine la qualité du combattant lorsqu'il s'agit d'utiliser une arme d'attaque à distance. T3 signifie qu'il faut obtenir 3 ou plus avec le Dé pour avoir une réussite.

Valeur de combat : La caractéristique **C** indique la qualité du combattant lorsqu'il s'agit de combattre au corps à corps. C3 signifie qu'il faut obtenir 3 ou plus avec le Dé pour avoir une réussite.

Les caractéristiques T et C sont utilisées comme références lors des jets de dés. Une caractéristique de 3 est excellente, alors qu'une de 5 sera considérée comme mauvaise.

Points de vie : Les combattants ont aussi par défaut "3 points de vie", c'est à dire qu'ils peuvent subir 2 blessures durant la partie avant d'être éliminés, la troisième leur étant fatale.

ACTIVATIONS

Chaque véhicule et fantassin peut être activé **une fois par tour** (voir Déroulement d'une partie, Tour de jeu). Lorsqu'il est activé, un véhicule peut se déplacer jusqu'à la totalité de sa valeur de mouvement. De plus ses occupants (Conducteur et/ou passagers) peuvent à n'importe quel moment lors de ce déplacement effectuer un tir (les tirs ne doivent pas obligatoirement être effectués simultanément). Ces tirs ne sont pas considérés comme une action des combattants. Pour un véhicule léger 1 occupant peut tirer, 2 pour un moyen et 4 pour un lourd.

Lorsqu'il est activé, un fantassin peut effectuer **3 actions** dans l'ordre de son choix, dont au maximum 2 mouvements et pas plus de 2 actions de combats (tir et/ou corps à corps).

MOUVEMENTS

Lors d'un mouvement, on liste les terrains traversés et on retient celui qui est le plus pénalisant pour calculer la distance maximum pouvant être effectuée durant l'action.

MOUVEMENTS DES FANTASSINS

Sur route : 15 cm par action de mouvement

En terrain dégagé : 10 cm par action de mouvement

En terrain difficile : 5 cm par action de mouvement

ESCALADER

-5 cm par action, le combattant peut tenter une escalade risquée, il pourra se déplacer de 10 cm mais devra faire un test de chute.

TEST DE CHUTE

Lorsqu'un combattant doit faire un test de chute, on lance 2D6, si les deux résultats sont inférieurs à la valeur C de la figurine, celle-ci chute. Lors d'une chute, le combattant subit une blessure par tranche de 10 cm et reçoit un marqueur sonné. *(Exemple chute de 15 cm de haut = 2 blessures car 2 tranches de 10 cm et un état sonné)*

MONTER DANS UN VEHICULE OU EN

DESCENDRE :

-5 cm pour l'action de mouvement.

MOUVEMENTS DES VEHICULES

Véhicules légers Sur Route : 40 cm Terrain dégagé : 30 cm Terrain difficile : 25 cm

Véhicules moyens Sur Route : 40 cm Terrain dégagé : 30 cm Terrain difficile : 15 cm

Véhicules lourds Sur Route : 30 cm Terrain dégagé : 30 cm Terrain difficile : 20 cm

MANŒUVRES DES VEHICULES.

Les manœuvres qui suivent impliquent un malus sur le mouvement total autorisé.

Passer la marche arrière = -5 cm.

Faire un virage = -5 cm par tranche de 90° (*exemple : virage de 160° = -10 cm*)

TEST DE HORS-PISTE

Dès qu'un véhicule se trouve, lors de son activation, en dehors d'une zone de route, il faut que le joueur fasse un test de Hors-piste. Ce test n'est fait qu'une fois par tour.

Pour faire ce test, le joueur lance 1D6. Sur un résultat de 1 à 2 (uniquement sur 1 pour les véhicules légers), il y a un incident de hors-piste qui est déterminé grâce au tableau suivant, les véhicules légers et les véhicules lourds ont un bonus de +1 sur ce nouveau jet de dés.

TEST DE HORS-PISTE	
Piste (Bonus +1 pour les véhicules légers et les véhicules lourds)	
1D6	EFFETS
1-2	Le véhicule est immédiatement immobilisé. A partir du prochain tour, lors de l'activation de ce véhicule, lancez 1D6 : sur un résultat de 3 ou plus, le véhicule n'est plus immobilisé et peut se déplacer normalement.
3-5	"Ça bloque !", lors de sa prochaine activation, le véhicule ne se déplace que de la moitié de son mouvement.
6+	Rien de dramatique, juste de la tôle froissée. Le véhicule peut se déplacer normalement.

ACTIONS DIVERSES

VOL DE VEHICULE.

Un véhicule sans conducteur ni passager peut être utilisé par une figurine de n'importe quel camp, une fois que cette dernière a pénétré à l'intérieur. "Voler" ne coûte pas d'action.

CHANGEMENT DE PILOTE.

Au début ou à la fin de l'activation d'un véhicule, son joueur peut décider de changer de pilote. Ce dernier perd une action lors de sa prochaine activation.

TIR

Lorsqu'un combattant ou un véhicule tire, il dispose à la base de 3D6 contre un fantassin et de 2D6 contre un véhicule. A cela peut s'ajouter un nombre de dés lié à la puissance de l'arme utilisée. Chaque dé affichant un résultat supérieur ou égal à la valeur de tir du tireur est une réussite et chaque résultat de 6 compte pour 2 réussites.

Le nombre total de réussites permet de connaître l'effet du tir sur la cible. En fonction de la nature de la cible, on consulte la section appropriée : véhicules légers, véhicules moyens, véhicules lourds ou fantassins. Certaines cibles peuvent avoir leur propre tableau de dommage.

ANGLE DE TIR.

Un fantassin a un angle de tir de 360° lorsqu'il est à pied ou sur une monture. Lorsqu'il utilise son arme depuis un véhicule, l'angle de tir d'un combattant est réduit à 180° depuis l'ouverture utilisée (portière, meurtrière...). A noter que pour un combattant, tirer depuis un véhicule implique une diminution du nombre de D6, voire une impossibilité de tir en fonction de l'arme employée (voir tableau des armes de tir).

Les armes fixées sur les véhicules ont leurs propres règles en ce qui concerne les angles de tirs (voir équipements des véhicules).

MALUS ET BONUS LIÉS À LA POSITION

NB : pensez à définir les couverts avant le début de la partie. (Voir exemple 2)

Tireur en hauteur par rapport à la cible	+1D6
Cible derrière un couvert léger (Végétation, porte en bois...)	-1D6
Cible derrière un couvert lourd (Murs, ruine, épave...)*	-2D6

MUNITIONS.

Si, lors d'un tir, un combattant ou un véhicule obtient plus de 1 que de réussites, l'arme utilisée tombe à court de munitions : elle ne peut plus être utilisée durant la partie.

TIR DANS UN CORPS À CORPS :

Tirer dans un corps à corps donne un malus de 2D6. De plus chaque 1 inflige une blessure à l'un des alliés (au choix du tireur) engagés dans ce même corps à corps.

EXEMPLE DE TIR



Exemple 1 : Wallach a repéré deux ennemis. Il se rapproche donc d'eux en avançant de 10 cm (1 action de déplacement). Ajax et Mellal sont tous deux à portée.

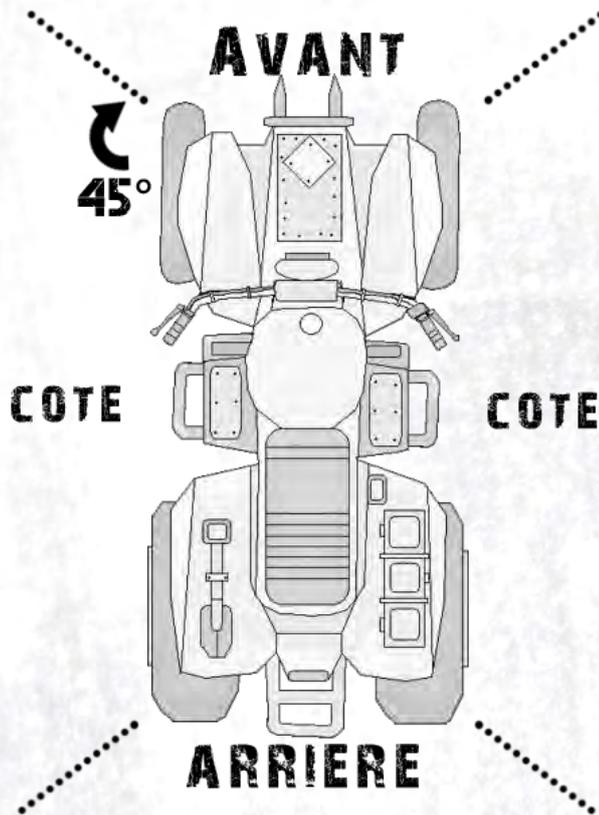
Wallach tire donc sur Ajax. Il lance 6D6 (3D6 pour un tir sur une figurine d'infanterie + 3D6 pour un tir à portée courte avec un fusil de chasse). Il obtient les résultats : 1, 3, 4, 4, 5 et 5. Ayant une capacité de tir T égale à 4 tous les résultats supérieurs ou égaux à 4 sont des succès, il a donc 4 réussites, ce qui élimine Ajax sur le coup.

Puisqu'il lui reste une action, Wallach s'en prend maintenant à Mellal. Celui-ci étant derrière un couvert lourd (barricade, -2D6) il ne lance cette fois que 4 dés. Il obtient les résultats 2, 3, 3 et 6. Il n'obtient donc que deux réussites (un 6 compte pour deux réussites), blessant Mellal sans réussir à le tuer.



Exemple 2 : Depuis son promontoire rocheux, Ajax dispose d'une vue bien dégagée. Il bénéficiera donc d'un bonus de 1D6 pour tous ses tirs sur une cible située en contrebas.

TABLEAU DE RÉUSSITES CONTRE UN VÉHICULE LÉGER



COTE

- 1-2 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 3 Conducteur blessé- Accident-
- 4+ Conducteur tué - Accident-

AVANT

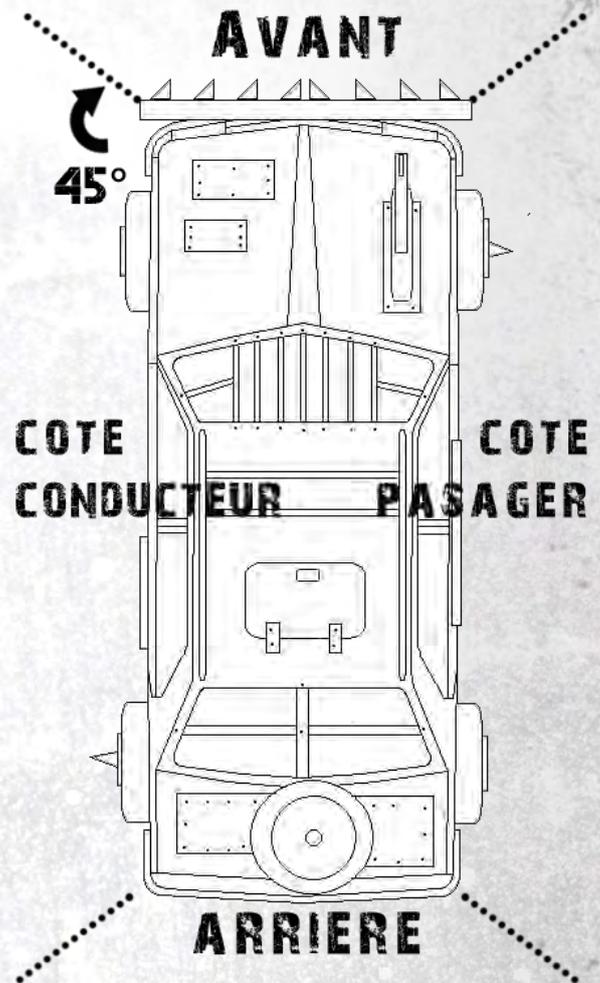
- 1-3 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 4+ Conducteur blessé - Accident-

ARRIERE

- 1-3 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 4+ Conducteur* ou passager* blessé- Accident-



TABLEAU DE RÉUSSITES CONTRE UN VÉHICULE MOYEN



COTE CONDUCTEUR

- 1-2 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 3 Conducteur blessé
- 4+ Conducteur blessé- Accident

AVANT

- 1-2 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 3 Passager blessé* Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 4+ Conducteur blessé- Accident-

COTE PASSAGER

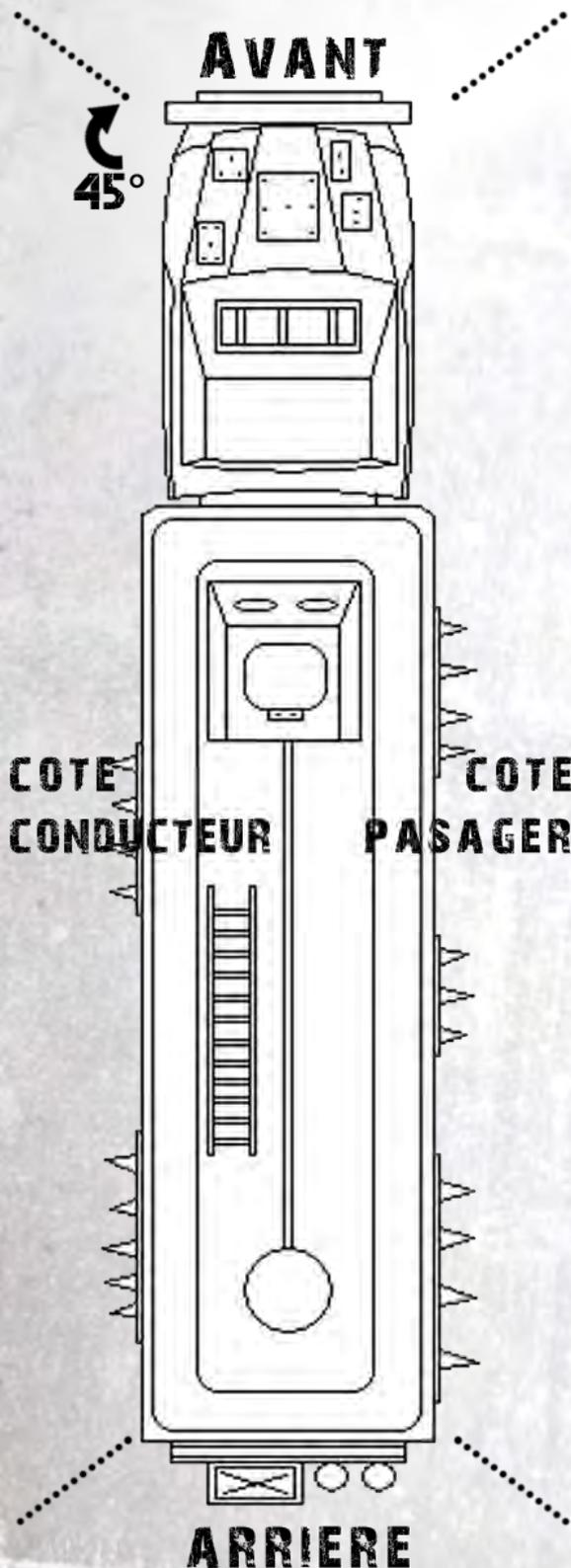
- 1-2 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 3 Passager blessé*
- 4+ - Accident-

ARRIERE

- 1-2 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 3 Passager blessé*. Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 4+ Conducteur blessé Accident

REGLES DE BASE

TABLEAU DE RÉUSSITES CONTRE UN VÉHICULE LOURD



COTE CONDUCTEUR

- 1-3 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 4+ Conducteur blessé- Accident-

AVANT

- 1-2 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 3 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie". Passager blessé*
- 4+ Conducteur blessé- Accident-

COTE PASSAGER

- 1-3 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 4+ Passager blessé*- Accident-

ARRIERE

- 1-3 Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"
- 4+ - Accident-

*Combattant blessé au choix du propriétaire en cas de passagers multiples (dans le cas des véhicules légers, le choix ne peut être fait que s'il y a un passager).

ACCIDENT.

1D6	EFFETS.
1-2	"Plus de peur que de mal", tout va bien.
3-4	Hors service : Le véhicule est inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut plus être activé mais s'il subit à nouveau une avarie durant la partie, on applique l'effet Explosion ci-dessous. Valable aussi pour les véhicules mis HS par un tir.
5	Accident.
6	Explosion : le véhicule est détruit et tous les combattants à l'intérieur du véhicule sont éliminés de la partie.

Lorsque l'on doit appliquer l'effet "accident" à un véhicule (après un jet sur les tableaux de réussites ou celui d'avaries), on place le gabarit ci-dessous à l'avant du véhicule. Puis on lance 1D6 pour connaître la direction. Une fois la direction connue, le véhicule avance de $10+2D6$ cm. A la fin de ce mouvement le véhicule est Hors service (voir tableau des dégâts d'avaries) et tous les combattants à l'intérieur de ce dernier sont sonnés. Il est important de noter qu'un accident est une perte de contrôle et pas une projection suite aux dégâts.

Si lors du mouvement d'accident, le véhicule entre en contact avec un autre véhicule ou un fantassin, on gère

cela comme un contact volontaire. Par contre si le véhicule vient à entrer en contact avec un décor, il subit les mêmes dégâts que s'il était percuté par un véhicule moyen.

Quoiqu'il arrive, à la fin d'un accident, tous les combattants qui se trouvaient à l'intérieur reçoivent un marqueur "sonné".



Gabarit d'accident.

Un modèle imprimable est disponible en annexe.

DEBARQUEMENT D'URGENCE :

Dès qu'un véhicule est hors service, tous ses occupants peuvent tenter un débarquement d'urgence (certains peuvent décider de rester à l'intérieur). Tenter un débarquement d'urgence ne coûte aucune action car cette sortie est faite sous l'emprise d'une montée d'adrénaline. Chaque combattant lance 1D6. Si le résultat est égal ou supérieur à sa valeur C, il peut immédiatement faire un mouvement de 5 cm maximum pour s'éloigner du véhicule.

ACCIDENT ET SORTIE DE TABLE :

Si, lors d'un mouvement dû à un accident, un véhicule devrait être amené à sortir de la table de jeu, il s'arrête au bord de celle-ci à la place.

VÉHICULES ET AVARIES

1D6	TABLEAU DE DEGATS D'AVARIES (Rajouter +1 par marqueur au-delà de 3)
1-2	"Plus de peur que de mal", tout va bien.
3-4	Hors service : Le véhicule est inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut plus être activé mais s'il subit à nouveau une avarie durant la partie, on applique l'effet Explosion ci-dessous. Valable aussi pour les véhicules mis HS par un tir.
5	Accident.
6	Explosion : le véhicule est détruit et tous les combattants à l'intérieur du véhicule sont éliminés de la partie.

A partir du moment où un véhicule a au moins 3 marqueurs "avarie", il doit effectuer au début de son activation un jet de dégâts. Pour chaque marqueur au-delà des 3 premiers, on ajoute +1 au jet.

TABLEAU DE TIR CONTRE UN FANTASSIN

REUSSITES	EFFET
0	La cible fait, si possible, un tir de réaction avec un malus de -1D6 (uniquement à portée normale).
1	La cible est sonnée.
2 A 3	La cible est blessée.
4 OU PLUS	La cible est éliminée de la partie.

Sonné.

Lorsqu'un combattant est sonné, on place un marqueur près de lui. Lors de sa prochaine activation il perd une action par marqueur "sonné", on retire ensuite les marqueurs. Un combattant ne peut pas avoir plus de trois marqueurs "sonné" en même temps.

Blessures.

Dès qu'un combattant est blessé, il subit une pénalité à tous ses jets de dés qui se feront avec 1D6 en moins. Lorsqu'il subit sa troisième blessure, le combattant est éliminé.



Exemple 3 : Le coupé esclavagiste SPAR tire une roquette sur la berline des mutants. Le joueur lance donc 6D6 (2D6 de base contre un véhicule + 1D6 en raison de la règle Anti-blindage de cette arme + 3D6 pour le lance-roquette). Avec 4 réussites, la voiture est détruite, elle est projetée dans une direction aléatoire (déterminée par le gabarit d'accident) et réduite à l'état d'épave.

REGLES DE BASE

ARSENAL DE TIR

Une arme de tir est définie par son type, sa puissance à portée normale, sa puissance à portée longue ainsi que par sa ou ses règles spéciales.

TYPE D'ARME	PORTEE NORMALE/ PUISSANCE	PORTEE LONGUE/PUISSANCE	REGLES SPECIALES	TIR DEPUIS VEHICULE	COUT
ARBALETE	0-15 cm / +1D6	+15-30 cm / +0D6		Pilote : -2D6 Passager : -1D6	5 points
ARC	Tir de réaction impossible	0-40 cm /+0D6		Pilote : Non Passager : -2D6	3 points
COKTAIL MOLOTOV	Tir de réaction impossible	0-15 cm / +1D6	Incendiaire, Dégats de zone, réservoir	Pilote : Non Passager : -1D6	3 points
BOOMERANG TRANCHANT	Tir de réaction impossible	0-25 cm / +2D6	Retour probable	Pilote : Non Passager : Non	3 points
FUSIL	0-30/ +2D6	+30-60/+1D6		Pilote : Non Passager : -1D6	11 points
FUSIL DE CHASSE	0-10/ +3D6	+10-20/ +1D6		Pilote : -1D6 Passager : -0D6	12 points
FUSIL D'ASSAUT	0-30/ +3D6	+30-50/+1D6	Rafale	Pilote : Non Passager : -1D6	16 points
FUSIL DE SNIPER	Tir de réaction impossible	0-80/ +3D6	Critique, Encombrant, Lourde	Pilote : Non Passager : Non	17 points
GRENADE	Tir de réaction impossible	0-15 cm / +2D6	Dégats de zone	Pilote : -1D6 Passager : -1D6	3 points
LANCE	Tir de réaction impossible	0-15 cm / +1D6	Tir unique	Pilote : Non Passager : Non	2 points
LANCE EXPLOSIVE	Tir de réaction impossible	0-15 cm / +2D6	Tir unique, Dégats de zone, Anti-Blin-dage	Pilote : Non Passager : -1D6	7 points
LANCE-FLAMMES	Tir de réaction impossible	Gabarit de Flammes	Incendiaire, réservoir	Pilote : Non Passager : Non	12 points
LANCE-ROQUETTES*	Tir de réaction impossible	0-70 +3D6	Tir unique, Dégats de zone, Anti-Blin-dage	Pilote : Non Passager : -2D6	10 points
MITRAILLEUSE	Tir de réaction impossible	0-50/ +3D6	Lourde, Encombrant, Rafale	Pilote : Non Passager : -2D6	15 points
PISTOLET MITRAILLEUR	0-20 cm/ +3D6	+20-30 cm /+1D6	Rafale	Pilote : -2D6 Passager : -1D6	14 points
PISTOLET, REVOLVER, ZIPGUN	0-10 cm/+2D6	+10-20 cm/+1D6		Pilote : -1D6 Passager : -1D6	5 points
TASER	0-10 cm/+1D6	+10-15 cm/0D6	Contondant, Tir Unique	Pilote : Non Passager : Non	4 points

*Limité à 1 par tranche complète de 150 points de convoi (cette limite comprend les lance-roquettes individuels et ceux des véhicules).

REGLES SPECIALES

Anti-Blindage : Contre les véhicules, le tireur a 3D6 de base comme contre les fantassins. De plus cette arme ignore les armures des fantassins.

Contondant : tout combattant blessé par cette arme est en plus sonné.

Critique : Lors d'un tir, en plus de valoir 2 réussites, tout résultat de 6 peut être relancé pour tenter d'obtenir une réussite supplémentaire (uniquement contre les fantassins). Dans le cas de cette relance, un 6 sera considéré comme une réussite simple et sans relance.

Dégâts de zone : on place le centre du gabarit de dégâts de zone (disque de diamètre 10 cm) au-dessus de la cible du tir (milieu du socle). Tous les combattants amis ou ennemis couverts (même partiellement) par le gabarit subissent le tir. Un jet de dés différent doit être appliqué à chaque cible.

Encombrant : Cette arme compte pour deux dans le total d'armes pouvant être portées par le combattant. A la base ce total est de trois.

Gabarit de flammes : On place le gabarit de flammes en contact avec le socle du tireur. Tous les fantassins qui sont couverts par le gabarit, même partiellement, subissent une blessure automatique et reçoivent un marqueur "feu". Un véhicule touché par le gabarit reçoit immédiatement 1 marqueur "avarie". De plus, s'il s'agit d'un véhicule léger tous ceux qui sont à son bord reçoivent une blessure. (Voir exemple 3).

Incendiaire : Si la cible est blessée (avant effet d'armure), la cible reçoit un marqueur "feu". A chaque fin de tour la cible lance 1D6 : sur un résultat de 5 ou 6 le combattant est blessé et on laisse le marqueur, sur un résultat de 1 à 4 le marqueur est retiré (pas de blessure). Un combattant ne peut pas avoir plus d'un marqueur "feu" à la fois.

Lourde : Tirer avec cette arme compte pour 2 actions de combat. Elle ne peut donc être utilisée qu'une fois par tour. Un combattant peut donc faire un seul déplacement s'il l'utilise et deux s'il ne tire pas durant le tour.

Rafale : Au moment de la déclaration du tir, le joueur peut répartir ses dés de tir, y compris ceux liés à la puissance de son arme, sur différentes cibles. Les cibles choisies doivent toutes se trouver dans une même zone de 10 cm de diamètre (même partiellement).

Rechargement : Cette arme ne peut tirer qu'un tour sur deux. (Suit aussi la règle "munitions").

Réservoir : L'arme suit la règle de "munitions" classique, mais en plus de cela, on lance 1D6 après chaque tir. Sur un résultat de 1 l'arme ne pourra plus effectuer d'autre tir durant toute la partie.

Retour probable : Une arme avec retour probable est considérée comme une arme à tir unique si elle touche

sa cible (sonnée, blessée ou tuée). Dans le cas contraire, le tireur lance 1D6, sur un résultat supérieur ou égal à sa valeur C, l'arme lui revient en main.

Tir unique : L'arme ne peut effectuer qu'un tir par partie.



Exemple 4 : Morikun « Napalm Monk » et son lance-flammes ont comme des envies de grillades. On place le gabarit de souffle au contact du socle de Morikun. Toutes les figurines dont le socle est situé au moins partiellement sous le gabarit subissent une blessure auto.

EXEMPLE DE SEQUENCE DE TIR

Du haut d'un bâtiment (+1D6 en raison de la position surélevée), un combattant ayant une valeur T de 4, équipé d'un fusil de sniper, prend pour cible un ennemi en partie masqué par un rocher (couvert lourd -2D6). Le tireur a 3D6 de base car il tire sur un fantassin, plus le D6 résultant de sa position, à cela devrait s'ajouter la puissance de son arme 3D6 mais il y a le couvert lourd (-2D6). Le tir se fera donc avec $3D6+1D6+3D6-2D6=5D6$. Le joueur lance les dés et obtient : 6,4,3,2,2. Il y a deux valeurs égales ou supérieures à la valeur T (4) du tireur donc 2 réussites, une réussite avec un 6 comptant double, on passe à 3 réussites. L'arme ayant la règle spéciale "critique", le joueur relance le 6 et obtient 4, donc une réussite supplémentaire. On consulte le tableau de "tir contre un fantassin", avec un total de 4 réussites, la cible est éliminée de la partie.



CORPS A CORPS DES FANTASSINS

Lorsqu'un mouvement amène un combattant directement en contact avec un autre, ce mouvement est appelé "Charge" et il doit donner lieu à un corps à corps (combat qui coûte lui aussi une action pour l'attaquant). Un combattant ne peut charger un ennemi que s'il le voit au début de son action de mouvement. Pour charger, il faut donc 2 actions (une pour le mouvement et une pour le corps à corps).

Les deux combattants jettent 3D6 plus ceux liés à la puissance de l'arme de corps à corps qu'ils choisissent d'utiliser, plus ou moins les éventuels bonus/malus de compétence, de blessure, etc. Celui qui obtient le plus de réussites (en fonction de sa valeur de combat C, un résultat > ou =) gagne le combat. La différence de réussites donne l'effet de l'attaque sur le perdant, un résultat de 6 compte pour 2 réussites. En cas d'égalité, on considère que l'attaquant (celui qui a usé une action, en charge ou non) l'emporte avec une différence de réussite de 1.

ENNEMIS MULTIPLES.

Pour chaque ennemi, en plus du premier, avec lequel un combattant est en contact socle à socle, ce dernier perd 1D6 en corps à corps.

LIMITATION DURANT LE TOUR.

Un même combattant ne peut pas participer de façon active à plus de 3 corps à corps durant le même tour. On entend par combat actif le fait de pouvoir occasionner des dégâts à l'adversaire. A partir du quatrième combat de corps à corps auquel il participe (qu'il en soit à l'origine ou simplement la cible), un combattant ne peut plus faire de dégât, s'il gagne le combat, on estime qu'il a simplement évité les coups adverses.

QUITTER UN CORPS À CORPS.

Au début de son activation, un combattant peut décider de quitter un corps à corps. Quitter un corps à corps coûte 1 action par ennemi en contact. Exemple un combattant engagé avec deux ennemis devra dépenser 2 actions pour quitter un corps à corps (10cm max).

EFFET DU CORPS À CORPS

Différence de réussites	Effet sur le perdant
1 à 2	Le perdant est blessé
3 ou plus	Le perdant est tué

ARSENAL DE CORPS À CORPS

Une arme de corps à corps est définie par son type, sa puissance ainsi que par sa ou ses règles spéciales.

TYPE D'ARMES	PUISSANCE	RÈGLES SPÉCIALES	COÛTS
BATTE	+1D6	Encombrant, Contondant	5 points
BATTE GÉANTE	+2D6	Contondant	9 points
CROCS ET GRIFFES	+1D6	Bactériel	5 points
ÉPÉE, KATANA, HACHE...	+1D6	Parade	8 points
HACHE À DEUX MAINS, GRANDE ÉPÉE...	+2D6	Encombrant	5 points
LANCE	+1D6	Encombrant, Jet	2 points
TRONÇONNE USE	+3D6	Encombrant, Carnage	10 points
PIED DE BICHE, MATRAQUE...	+1D6		2 points

*Fantassin avec corps gigantesque uniquement

RÈGLES SPÉCIALES :

Bactériel : Porteur de maladie, le combattant peut parfois transmettre de virulentes bactéries. A chaque fois qu'il blesse, lancez 1D6. Sur un résultat de 6 une blessure supplémentaire est infligée.

Carnage : Lors d'un corps à corps, en plus de valoir 2 réussites, tout résultat de 6 peut être relancé pour tenter d'obtenir une réussite supplémentaire. Dans le cas de cette relance, un 6 sera considéré comme une réussite simple et sans relance.

Contondant : tout combattant blessé par cette arme est en plus sonné.

Encombrant : Cette arme compte pour deux dans le total d'armes pouvant être portées par le combattant. A la base ce total est de trois.

Jet : Cette arme peut aussi être utilisée comme arme d'attaque à distance. (Voir arsenal de tir)

Parade : Lors d'un combat, l'adversaire perd 1D6 à son total de dés de corps à corps. Si un personnage avec la capacité spéciale Ambidextre utilise 2 armes avec la règle Parade, l'adversaire perd 2D6.

EXEMPLE DE CORPS À CORPS



Exemple 5: Sur le bord de la route une rixe éclate. Reldan se jette sur Slagash qui s'empare immédiatement de sa machette.

Il lui faut une action de déplacement pour arriver au contact, puis une autre action pour initier l'attaque. La réaction de Slagash est « gratuite » et ne lui coûte pas de point d'action. Les deux combattants lancent chacun 3D6 (3D6 de base + 1D6 pour l'utilisation d'une arme de type « épée » - 1D6 car l'ennemi utilise une arme de type « épée » dotée de la règle parade). Les deux combattants ont une valeur de combat C=4, tout résultat de 4 ou plus sera donc une réussite. Slagash obtient les résultats 3, 4 et 5, soit 2 réussites. Reldan obtient les résultats de 2, 3 et 6, soit également 2 réussites car un 6 compte double. En cas d'égalité, le combattant qui a initié le combat gagne de 1 point. Reldan est donc parvenu à blesser Slagash. Il lui reste une action pour tenter de le mettre hors course.

CHOCS

CHOC VÉHICULE CONTRE FANTASSIN.

Lorsqu'un véhicule heurte un fantassin, on lance un nombre de D6 en fonction du véhicule. Chaque dé indiquant un résultat de 4 ou plus inflige 1 blessure.

Léger	Moyen	Lourd
2D6	3D6	5D6

CHOC ENTRE VÉHICULES

Lorsqu'un véhicule en percute un autre, on utilise le tableau ci-dessous pour déterminer l'étendue des dégâts. Les dégâts infligés lors d'une collision donnent une réussite sur un résultat de 4+. On consulte ensuite les mêmes tables de réussites que pour les tirs contre les

véhicules, en prenant la colonne correspondant à l'endroit où a eu lieu la collision (voir exemple 6).

Attaquant/cible	Véhicule léger	Véhicule moyen	Véhicule lourd
Véhicule léger	Infligés 3D6 reçus 3D6	Infligés 3D6 reçus 4D6	infligés 1D6 reçus 5D6
Véhicule moyen	infligés 4D6 reçus 1D6	infligés 3D6 reçus 2D6	infligés 2D6 reçus 4D6
Véhicule lourd	infligés 5D6 reçus 1D6	infligés 4D6 reçus 2D6	infligés 3D6 reçus 3D6

TEST DE MORAL

Dès qu'un convoi a perdu 50% ou plus de ses combattants, son moral est affecté. A chaque fin de tour, le joueur devra lancer 1D6 que l'on compare à la valeur C du chef (ou à la meilleure valeur du convoi si le chef a été éliminé).

Si le résultat du D6 est supérieur ou égal à la valeur C, rien ne se passe et la partie continue normalement. Dans le cas contraire le convoi abandonne le combat et quitte le champ de bataille.

(Pour les très petites parties, il est conseillé de ne pas utiliser la règle de moral).



Exemple 6: Le camion Patriot percute de plein fouet une voiture. Patriot étant un véhicule lourd et la voiture un véhicule moyen, le camion lance 4D6 pour déterminer les dégâts infligés à la voiture. Celle-ci n'en lance que 2D6 en retour. Chaque résultat de 4 ou plus est une réussite.



C'est l'odeur du plastique brûlé qui réveilla Gnaha. Les flammes autour de sa tente lui donnaient l'illusion d'être en plein jour alors que la nuit battait son plein ; le campement était attaqué. Une lance dans chacune de ses mains droites, le mutant sortit en bondissant. La fumée lui brûlait les yeux. Impossible de voir quoi que ce soit mais les insultes qui fusaient avec un fort accent des états du sud lui permirent d'estimer la position d'au moins deux assaillants.

Gnaha jeta les deux lances au jugé, environ une seconde après, un hurlement lui confirma qu'au moins l'une d'elles avait touché sa cible. Soudain un bruit de bottes se fit entendre à quelques mètres. Le mutant regarda la lame qui finissait son bras gauche, la suite du combat allait être inégale mais au moins cette arme était silencieuse...



CONSTRUIRE SON CONVOI



"- Tu vois petit, dans la vie, tout est question de contexte : aujourd'hui je suis sûr qu'une bonne grosse barre de fer tu trouves ça nul comme arme. Oui, eh bien repenses-y le jour où ton flingue sera à court de munitions et que le mutant d'en face voudra faire de toi sa nouvelle fiancée."



CONSTRUIRE SON CONVOI

Le convoi d'un joueur est l'ensemble de ses combattants, véhicules, armes, équipements et capacités spéciales. En début de partie, soit les joueurs se mettent d'accord sur le budget en points de Convoi (PC) qu'ils peuvent dépenser, soit ils se réfèrent au scénario qui, dans certains cas, impose des budgets différents aux joueurs. Les budgets classiques sont 300, 600 et 900 points.

FACTIONS

La faction du convoi implique des avantages et des inconvénients au convoi, soit en termes de création, soit en termes de jeu.

De plus chaque convoi est rattaché à une allégeance, cela lui donne des possibilités stratégiques uniques.



CULTISTES:

Avantage : Persuadés que leur chef est le sauveur du monde, les élus ne testent pas leur moral (à -50% des combattants) tant que celui-ci est en vie.

Inconvénient : Lorsque leur chef vient à être éliminé, les cultistes entrent dans une rage folle, ils gagnent 1D6 à tous leurs jets de corps à corps. En contrepartie une fois entré en rage un élu est retiré comme perte dès qu'il perd un combat en corps à corps.

LES DEVOREURS DES DERNIERS JOURS (SOUS-FACTION CULTISTE) :

Il s'agit probablement de l'un des cultes religieux les plus craints. Persuadés qu'ils doivent aider l'Apocalypse à dévorer le monde afin que dans un immense vomissement naisse le nouveau paradis, le meilleur moyen qu'ils aient trouvé pour accomplir leur tâche et de se délecter dans le cannibalisme.

Avantage supplémentaire : Lors d'un combat au corps à corps, un membre du culte peut relancer autant de dés que son adversaire a de blessures. Ce second jet remplace l'ancien.

Inconvénient supplémentaire : Dès qu'il tue un adversaire en corps à corps, le combattant du culte voit son activation s'arrêter immédiatement, de plus il reçoit un marqueur sonné. Cet inconvénient représente le temps "perdu" à dévorer une partie de l'ennemi.

Activité autorisée : Chasseurs.



MUTANTS :

Avantage : Les mutants ont un bonus de 1D6 en corps à corps.

Inconvénient : Seule la moitié (arrondie à l'inférieur) des mutants du convoi peuvent être équipés d'arme à distance.

GAÏA FAMILYS (SOUS-FACTION MUTANTE) :

"L'homme a souillé la Nature, Gaïa, mère de toute chose. Voyant sa fin proche, elle a engendré de nouveaux enfants, nous les mutants. Nous sommes son dernier espoir."

Les membres de la Gaïa Familys sont adeptes des véhicules non polluants.

Avantage supplémentaire : En fin de tour, on lance 1D6 par avarie pour chaque véhicule. Sur un résultat de 5+, le marqueur avarie est retiré.

Inconvénient supplémentaire : Marche arrière interdite et coût des virages doublé.

Activités autorisées : Chasseurs ou archéologues.



ESCLAVAGISTES :

Avantage : La moitié des combattants (arrondie au supérieur) peuvent être désignés comme esclaves. Les esclaves ne sont pas pris en compte pour le moral (nombre de pertes). De plus le "droit d'entrée" (voir création des combattants) est de 5 point au lieu de 10 pour les esclaves. Les esclaves ne peuvent pas avoir d'arme de tir (exception faite de la lance).

Inconvénient : Si, à un moment de la partie, il ne reste plus que des esclaves dans le camp esclavagistes, ces derniers se retirent de la bataille. De plus la valeur C d'un esclave ne peut jamais être utilisée pour le test de moral.

LES SEIGNEURS DES ARENES (SOUS-FACTION ESCLAVAGISTE) :

Il s'agit d'esclavagistes spécialisés dans les esclaves surdimensionnés destinés au combat en arène.

Avantage supplémentaire : Les esclaves ont droit au Corps gigantesque,

Inconvénient supplémentaire : Les esclaves doivent être équipés d'armure et/ou de bouclier.

Activité autorisée : marchands (transport de leur trésor).



SURVIVANTS

Avantage : Les survivants ont droit à 20% de points en plus pour créer leur convoi (arrondis au supérieur)

Inconvénient : Obligation de compter un mécano dans le convoi. De plus, les survivants ont pour priorité la survie du plus grand nombre, de ce fait, la nourriture et l'entretien des véhicules passe bien avant la possession d'armement de qualité. Pour représenter cela les mitrailleuses sous toutes leurs formes (véhicules et fantasin) ont un surcoût de 10 points.

SSS, SUPREMATIE DES SURVIVANTS DES ETATS DU SUD (SOUS-FACTION SURVIVANTS) :

Ce sont des pro-humains adeptes de la purification par le feu.

Avantage supplémentaire : Contre les mutants, les membres des SSS gagnent 1D6 en corps à corps.

Inconvénient supplémentaire : Au moins un combattant sur 3 doit être équipé d'un lance-flamme. De même le convoi doit contenir au moins 1 véhicule lourd équipé d'un lance-flamme.

Activité autorisée : Chasseurs (de mutants).



ROBOTS :

Avantage : Les robots n'effectuent aucun test de moral dû aux pertes.

Inconvénient : Les robots ne peuvent avoir que des véhicules moyens et ils doivent obligatoirement être équipés d'intelligence artificielle.

LES ESCADRONS NOIRS (SOUS-FACTION ROBOT) :

Ces convois de robots lourdement armés semblent n'avoir qu'un seul but : localiser et détruire toute forme de vie.

Avantage supplémentaire : Le coût des fusils d'assaut et des mitrailleuses (fantassin ou véhicule) est réduit de 5 points.

Inconvénient supplémentaire : Armes de corps à corps interdites

Activité autorisée : Chasseurs.



MERCENAIRES

Les mercenaires ne sont pas une faction à proprement parler, d'où un fonctionnement de leurs avantages et inconvénients particulier.

Avantage : Les mercenaires doivent aussi choisir (définitivement) l'avantage de l'une des factions du jeu.

Inconvénient : Les mercenaires doivent aussi choisir (définitivement) deux inconvénients parmi ceux des factions du jeu.

Activité autorisée : Les mercenaires n'ont pas d'activité fixe. En effet, ce n'est qu'après détermination du scénario, que le joueur mercenaire choisit son activité. Cette règle représente l'enchaînement des contrats pour lesquels le convoi est engagé.

LES SONS OF APOCALYPSE (SOUS-FACTION MERCENAIRES) :

Descendants lointains d'un des plus grands gangs de motards de l'ancien monde, Ils vous trouveront ce que vous à la condition que vous y mettiez le prix.

Avantage* : Pilote émérite gratuit pour tous les combattants.

Inconvénients* : Uniquement accès aux véhicules légers.

Activité autorisée : Marchands ou Pillards.

Véhicule spécial : Sidecar, il s'agit d'un véhicule léger ayant un emplacement passager de plus, ainsi qu'un slot supplémentaire pouvant recevoir une arme normalement accessible aux véhicules moyens.

* ces avantages ne sont pas supplémentaires, ils remplacent ceux des mercenaires.

ALLEGANCE.

L'allégeance d'un convoi est déterminée par la combinaison de deux facteurs : la faction et l'activité principale. Le tableau ci-dessous indique les combinaisons possibles. La faction impose les avantages et inconvénients, tandis que l'activité influe sur les conditions de victoire.

Faction/ Activité	Pillards	Archéologues	Marchands	Chasseurs
Cultiste	NON	OUI	NON	OUI
Mutants	OUI	NON*	NON	OUI
Esclavagistes	OUI	NON	OUI	NON
Survivants	NON	OUI	OUI	OUI
Robots	OUI	OUI	NON	NON*

*Autorisé dans les sous factions

ACTIVITÉ ET MISSION SECONDAIRE.

L'activité d'un convoi détermine sa mission secondaire durant les parties. Cette mission permet de déterminer l'ampleur de la victoire ou de la défaite.

Voici quelles sont les missions secondaires en question et comment les mettre en place.

PILLARDS

Après le placement des décors, l'adversaire du joueur pillard place 3 pions "ressources" dans sa propre zone de déploiement (espacés entre eux d'au moins 20 cm). Pour réussir sa mission secondaire, le joueur pillard devra contrôler plus de pions "ressources" que son adversaire à la fin de la partie. Pour savoir qui contrôle un pion, les joueurs font le total des points de convoi (PC) présents dans les 10 cm qui entourent un pion. Celui qui a le plus de PC présents en a le contrôle. Une même figurine ne peut être comptabilisée que pour 1 pion (le plus proche).

CONSTRUIRE SON CONVOI

ARCHEOLOGUES

Après le placement des décors, le joueur archéologue place 4 pions "artefacts" en dehors des zones de déploiement. Les pions doivent être placés à plus de 20 cm les uns des autres. Pour réussir sa mission secondaire, le joueur archéologue devra contrôler au moins 2 pions "artefacts". Pour savoir qui contrôle un pion, les joueurs font le total des points de convoi (PC) présent dans les 10 cm qui entourent un pion. Celui qui a le plus de PC présents à le contrôle. Une même figurine ne peut être comptabilisée que pour 1 pion (le plus proche).

MARCHANDS

Au tout début du premier tour, le joueur marchand désigne l'un de ses véhicules (moyen ou lourd) qui est le transporteur d'une cargaison précieuse. Après le placement des décors, il place un pion "mission secondaire" en bord de table du côté opposé à sa zone de déploiement, ce pion représente un point de sortie. Si à la fin de la partie, le véhicule n'est pas détruit ou immobilisé et qu'il se trouve à moins de 10 cm du pion "mission", la mission secondaire est validée.

CHASSEURS

Après le placement des décors, l'adversaire du joueur chasseur place 5 pions "gibiers", en dehors des zones de déploiement. Les pions doivent être placés à plus de 10 cm les uns des autres. Pour réussir sa mission secondaire, le joueur chasseur devra éliminer au moins 4 de ces pions. Ces derniers sont considérés comme des fantassins avec une valeur C de 5. Les gibiers ne sont jamais activés, ils restent sur place jusqu'à ce qu'ils soient éliminés. Seul le joueur chasseur concerné peut tenter d'éliminer ses pions (au cas où il y aurait plus d'un joueur chasseur, chaque chasseur a ses propres pions gibiers à chasser).



CREATION DES VEHICULES COUT DES VEHICULES.

Le coût des véhicules est en fonction de leur type ainsi que des options choisies.

Au moins un tiers des points de Convoi (arrondi au supérieur) doit être dépensé en véhicules (options incluses)

OPTIONS DES VEHICULES

Type de véhicule	Nombre d'occupants*	Nombre de tireurs	Coût
Véhicule léger	2	1	20 points
Véhicule moyen	4	2	30 points
Véhicule lourd	6	4	50 points

*Pilote inclus

Certaines options de véhicules occupent des emplacements appelés slots. Chaque type de véhicule possède un nombre de slots limité. Si rien n'est précisé dans la description de l'équipement, il ne consomme aucun slot. La règle d'armement "lourde" ne s'applique pas sur les armes de véhicules.

Types de véhicule	Nombres de slots disponibles
Léger	1
Moyen	2
Lourd	4

BALISTE SUR PIVOT [10 POINTS] :

(Véhicule moyen et lourd des Survivants uniquement)

Il s'agit d'une arme fixée sur le véhicule, sa direction doit être clairement visible. Elle doit être utilisée par un passager, à la place de son arme personnelle. L'angle de tir est de 180°. **Coût 1 Slots.**

Baliste	Portée	Puissance	Règles spéciales
	40 cm	+2D6	Rechargement : "munitions"

BELIER [8 POINTS] :

(Véhicule moyen et lourd uniquement)

Lorsqu'il percute un autre véhicule, un véhicule équipé d'un bélier lance 1D6 de dégâts en plus et en reçoit 1 en moins. **Coût 1 Slot.**

CANON A CHEVROTINE [5 POINTS] : (Véhicule moyen et lourd uniquement)

Il s'agit d'une arme semblable à un fusil de chasse (voir arsenal) fixée sur l'avant du véhicule. Elle doit être utilisée par un passager, à la place de son arme personnelle. Elle ne subit aucune pénalité due aux tirs depuis un véhicule. L'angle de tir est de 90°. **Coût 1 Slot.**

COMPARTIMENT SUPPLEMENTAIRE [5 POINTS] :

2 maximum/véhicule (véhicule moyen et lourd uniquement)

Le véhicule peut contenir 1 passager de plus que ce qu'il devrait.

LANCE-ROQUETTES [15 POINTS] : (Véhicule moyen et lourd uniquement)

Il s'agit d'une arme semblable à un lance-roquettes (voir arsenal) fixée sur l'avant du véhicule. Elle doit être utilisée par un passager, à la place de son arme personnelle. Elle ne subit aucune pénalité due aux tirs depuis un véhicule. L'angle de tir est réduit à une simple ligne droite partant de l'extrémité de l'arme. **Coût 1 Slot.** Rappel : Limité à 1 par tranche complète de 150 points de convoi (cette limite comprend les lance-roquettes individuels et ceux de véhicules).

LANCE-FILET [10 POINTS] : (Esclavagistes uniquement)

Une fois par partie, placez le centre du gabarit de zone à 15 cm maximum du véhicule. Pour chaque figurine couverte (même partiellement) lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 2 rien ne se passe. Sur un résultat de 3 à 5, la figurine perd toutes ses actions lors de sa prochaine activation. Sur un résultat de 6, la figurine est immobilisée pour le reste de la partie et est considérée comme perte. **Coût 1 Slot.**

LANCE-FLAMMES SUR PIVOT [15 POINTS] : (Véhicule lourd uniquement)

Il s'agit d'une arme semblable à un lance-flammes (voir arsenal) fixée sur le véhicule, sa direction doit être clairement visible. Elle doit être utilisée par un passager, à la place de son arme personnelle. Elle ne subit aucune pénalité due aux tirs depuis un véhicule. L'angle de tir est de 180°. **Coût 2 Slots.**

MITRAILLEUSE FIXE [17 POINTS] : (Véhicule moyen et lourd uniquement)

Il s'agit d'une arme semblable à une mitrailleuse (voir arsenal) fixée sur le véhicule (généralement sur le toit ou le capot) et dirigée vers l'avant. Elle doit être utilisée par un passager, à la place de son arme personnelle. Elle ne subit aucune pénalité due aux tirs depuis un véhicule. L'angle de tir est de 90°. **Coût 1 Slot.**

MITRAILLEUSE SUR PIVOT [19 POINTS] : (Véhicule moyen et lourd uniquement)

Il s'agit d'une arme semblable à une mitrailleuse (voir arsenal) fixée sur le véhicule, sa direction doit être clairement visible. Elle doit être utilisée par un passager, à la place de son arme personnelle. Elle ne subit aucune pénalité due aux tirs depuis un véhicule. L'angle de tir est de 180°. **Coût 1 Slot.**

MOTEUR GONFLE [15 POINTS] :

Le véhicule gagne 5 cm sur ses mouvements sur route et en terrain dégagé. **Coût 1 Slot.**

POINTES ET EPERONS [10 POINTS] :

Lors d'un choc contre fantassin, les blessures sont infligées sur un résultat de 3 ou plus.

POSTE DE TIR SUPPLEMENTAIRE [5 POINTS] : **1 maximum/véhicule (véhicule moyen et lourd uniquement)**

Un passager de plus peut tirer depuis le véhicule.

SONO, [20 POINTS] :

Maximum 1 par convoi (véhicule moyen et lourd uniquement)

S'il vient à rater son test de moral, le convoi peut le relancer (on retient le second jet).

STRUCTURE ALLEGEE [-5 POINTS] : (Véhicules moyens uniquement)

Il s'agit d'un véhicule moyen dont la structure a été allégée. Il reste considéré comme un véhicule Moyen pour ce qui est du nombre de tireurs embarqués, nombre de passagers, lors des collisions et pour les slots. Par contre pour ses distances de mouvements ainsi que pour son tableau de dégâts, on le considère comme un véhicule Léger.

TOUT TERRAIN [9 POINTS] :

Lors de son déplacement, le véhicule considère les terrains dégagés comme des routes.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE [10 POINTS] : (Faction Robot Uniquement)

Le véhicule possède sa propre intelligence, cette dernière peut être désactivée pour une action par n'importe quel adversaire qui vole le véhicule. Tant qu'elle est active, cette IA est aussi rattachée à l'une des armes du véhicule (au choix du joueur). Elle peut donc tirer comme si elle était passager, sa valeur T est de 5. Si, à un moment de la partie, le convoi ne compte plus aucun combattant, les véhicules sous contrôle d'IA se mettent en stand-by, ils ne peuvent plus être activés. Le joueur Robot a perdu la partie. Dans le cas d'une partie à plus de 2 joueurs, les véhicules robots restent sur la table et peuvent tout de même être volés.

CREATION DES COMBATTANTS

Le coût des combattants est fonction de leurs caractéristiques, de leurs armes (3 maximum), d'éventuels équipements (exemple : armure) et de leurs règles spéciales (soigneur...).

CARACTÉRISTIQUES DES COMBATTANTS

Le tableau ci-dessous vous donne le coût en points d'un combattant en fonction de ses caractéristiques. Une fois les valeurs de caractéristiques achetées, vous pouvez vous référer aux listes d'armes de tir et de corps à corps pour le coût de l'armement (rappel : un combattant peut porter jusqu'à trois armes). De plus vous trouverez plus loin les coûts des équipements et des capacités spéciales. **Ajoutez 10 points au coût en PC total d'un combattant, ce prix représente une sorte de droit à la création.**

VALEUR T	VALEUR C	COUT EN POINTS
- (pas de tir possible)	5+	0 point
5		2 points
	4	4 points
4		8 points
	3	12 points
3		16 points

ACHAT DE L'EQUIPEMENT DES COMBATTANTS.

ARMURE [10 POINTS] :

Lors d'un tir sur une figurine équipée d'une armure, le tireur perd 1D6 pour son jet. De plus un combattant avec une armure ne sera éliminé qu'à sa quatrième blessure. La première blessure reçue n'inflige pas de pénalité.

BALLES NON-LETALES [2 POINTS] : (Uniquement sur pistolet, fusil et fusil de chasse)

Que ce soient des munitions en caoutchouc, ou des seringues hypodermiques, ces munitions ont pour vocation d'assommer la cible. Par contre la nature des projectiles fait qu'ils sont moins dangereux et possèdent une portée réduite.

Vous ne pouvez tirer qu'à courte portée avec ces munitions. Les tirs gagnent la règle "Contondant" et ne pourront jamais infliger de résultat mort (avec 4 réussites ou

plus), à la place de ce résultat, la cible reçoit une blessure et passe au maximum de marqueurs sonné (soit 3). Au moment de l'activation, le joueur doit déclarer quelle munition va être utilisée, on ne peut utiliser qu'un type de munition par tour.

BANNIERE [15 POINTS] : (Faction cultiste uniquement)

Lors d'un corps-à-corps, tout combattant cultiste (porteur non inclus) qui se trouve à 20 cm ou moins de la bannière (ligne de vue nécessaire) peut relancer l'un de ses D6.

BOUCLIER [8 POINTS] :

En corps à corps, une fois que les deux combattants ont lancé leur D6, le porteur du bouclier lance autant de D6 que son adversaire a fait de réussites. Chaque résultat de 5 ou 6 annule une réussite. Le bouclier prend la place d'une arme dans le total d'armes autorisées.

CORPS GIGANTESQUE [12 POINTS] : (Factions : Mutants, Robots, Mercenaires et combattant Animal uniquement).

Lorsqu'il rentre en contact avec un véhicule (après un mouvement) ou qu'il est percuté par celui-ci, un combattant avec un corps gigantesque est considéré comme un véhicule moyen. Dans un véhicule ce fantassin prend 3 places. Corps gigantesque donne aussi un bonus de 1D6 en corps-à-corps. Pour finir, ce combattant ignore les règles Lourde et Encombrant de l'arsenal.

FILET DE CAPTURE [6 POINTS] :

Usage unique. Le filet prend la place d'une arme dans le maximum d'armes autorisées. Placez le centre du gabarit de zone à 10 cm maximum du combattant. Pour chaque figurine couverte entièrement lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 2 rien ne se passe. Sur un résultat de 3 à 6, la figurine perd toutes ses actions lors de sa prochaine activation.

GRAPPIN [1 POINT] :

Usage unique, permet de faire un mouvement "dangereux" sans pénalité ni test de chute une fois par partie.

REACTEUR [18 POINTS]: (Faction Robots uniquement)

Les combattants équipés de réacteurs se déplacent toujours comme s'ils étaient sur route et ignorent les obstacles. S'ils viennent à terminer leur mouvement dans un terrain difficile ou dans un décor, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, ils ont un accident et sont retirés de la partie comme pertes. De par son encombrement, il "consomme" la place d'une arme (le combattant est donc limité à 2 armes).

ACHAT DES CAPACITÉS SPÉCIALES.

AMBIDEXTRE [7 POINTS] :

Lorsqu'il est équipé de deux armes de corps à corps à une main, le combattant ajoute 1D6 à l'arme de corps à corps choisie. Il n'applique que l'effet de l'arme choisie.

ANIMAL [-3 POINTS] :

Un animal ne peut pas porter d'autres armes que "Crocs" et le seul équipement qui lui est permis est "Corps gigantesque". Concernant les capacités spéciales, seules "fils des sables" et "bond" sont autorisés. De plus un combattant animal ne peut pas conduire de véhicule ou utiliser d'armes réservées aux passagers.

BOND [8 POINTS] :

(Mutant et animal uniquement)

Une fois par activation, le combattant peut ignorer un décor tant que ce dernier mesure moins de 10 cm de large, le mouvement lié au bond ne peut pas se terminer dans un décor.

CAVALIER [8 POINTS] :

Un combattant ayant une monture gagne 5 cm à tous ses mouvements. De plus, il gagne 1D6 au corps à corps lorsqu'il charge. Cette capacité ne peut être prise si le combattant possède un "corps gigantesque" (équipement). Un cavalier ne peut pas entrer dans un véhicule.

CHEF [GRATUIT] :

(1 obligatoire, 1 max)

Chaque convoi doit avoir un et un seul combattant désigné comme chef. Lorsqu'il est activé, le chef peut distribuer jusqu'à deux de ses actions à toute figurine "combattant" de son convoi qui se trouve dans un rayon de 20 cm. Ces figurines ne sont pas considérées comme étant activées. Une même figurine peut recevoir les 2 actions.

COMBATTANT EMERITE [10POINTS] :

En cas de combat multiple, le combattant ne perd aucun D6 malgré le surnombre de ses ennemis.

FILS DES SABLES [6 POINTS] :

Les fils des sables sont déployés après toutes les autres figurines joueurs. Ils peuvent être déployés n'importe où en dehors de la zone de déploiement de l'adversaire et doivent être à plus de 20 cm d'une figurine joueur ennemie ou d'un pion mission.

MECANICIEN [20 POINTS] :

(1 max)

Le mécanicien a perfectionné au maximum les véhicules du convoi. Durant la partie, chaque véhicule du convoi qui reçoit une "avarie" lance 1D6 : sur un résultat de 5 ou 6, l'avarie est annulée. Cet avantage continue même après la mort du mécanicien.

PILOTE EMERITE [5 POINTS] :

Lorsqu'il doit faire un jet de dégât dû aux avaries, le combattant peut (à condition d'être le conducteur) relancer le D6. Le second jet doit obligatoirement être retenu.

SOIGNEUR [10 POINTS] :

(1max)

Lorsqu'il est en contact avec une figurine blessée, le soigneur peut dépenser 2 actions pour retirer 1 marqueur "blessure".



Exemple 7: Les combattants dotés d'un corps monstrueux sont les seuls à pouvoir détruire un véhicule au corps à corps. Le mutant DV8 a décidé de tout fracasser !





Atchoum !

Putain de crève. J'en peux plus de ce pays. J'en peux plus de ce désert. La journée il fait tellement chaud qu'on pourrait faire cuire de la viande sur le capot de ma caisse, et la nuit c'est tout juste s'il ne gèle pas. C'est quoi ce climat de merde ?

Je suis en train de me tourner dans tous les sens sur la banquette arrière, enroulé dans 3 couvertures, à la recherche d'une position confortable quand un bruit inhabituel retentit dans la nuit. Mon pouls s'accélère malgré moi tandis que j'essaie de retenir ma respiration. J'attends, immobile, silencieux.

Mais rien.

Lentement, je roule sur moi-même dans le but de récupérer mon fusil au pied de la banquette, puis je me redresse afin de jeter un rapide coup d'œil par la vitre arrière avant de replonger sur le siège.

Rien.

Je n'ai rien vu.

Je suis allongé sur le dos, tenant des deux mains mon fusil blotti contre ma poitrine. Et de nouveau ce bruit. On dirait une sorte de raclement. Ça vient de la droite. Cette fois j'en suis sûr. Je bascule afin de pouvoir regarder dehors par la vitre et je me fige sur place. Là, à quelques enjambées de ma voiture se tient une créature gigantesque. Une parodie de taureau, avec une épaisse toison et 4 cornes. La bête fait au bas mot trois mètres de haut.

Ne surtout pas faire de bruit. Ne pas attirer son attention.

Rester discret. Il finira par partir.

Atchoum !



MISE EN PLACE DES PARTIES

"- Hé mon gars, j'ai déjà vu le chef envoyer tous ses meilleurs gardes au casse-pipe pour récupérer son mécano. Alors crois-moi, à ses yeux, en tant que porteur de sacs, ta vie vaut même pas le sable que tu as dans tes bottes."

Davy Kroker, responsable du personnel.



INSTALLATION DES DECORS.

A moins que l'installation des décors ne soit imposée par le scénario, les joueurs doivent procéder comme expliqué ci-dessous.

Les joueurs se répartissent de manière équitable tous les décors qui seront mis en jeu. Les joueurs lancent 1D6, celui qui obtient le plus grand résultat décide qui commence à placer ses décors. Les joueurs installent chacun leur tour un décor, jusqu'à ce que tous soient installés. Ils placent ensuite les marqueurs missions secondaires liée à l'activité de leur convoi (Pilleurs, marchands). On lance 1D6 pour savoir quel groupe de pions est placé en premier.

DÉPLOIEMENT DE TROUPES

Chaque joueur lance 1D6, celui qui a le moins de véhicules (et qui a donc le convoi le plus discret) ajoute 2 à son jet. Le joueur qui obtient le plus haut résultat décide qui se déploie en premier. Le joueur qui commence place toute sa force d'attaque (véhicules et passagers), l'autre joueur fait de même. Le joueur qui a commencé place ensuite sa force de réserve puis c'est au tour de l'autre joueur. Si nécessaire, on procède de même avec les "fils des sables" (voir capacités spéciales).

TOUR DE JEU

La partie est divisée en tours, qui sont composés de plusieurs phases :

PHASE 0 :

Jet d'initiative : les joueurs lancent chacun 1D6, celui qui obtient le plus haut résultat gagne l'initiative. Il choisit l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer.

Tableau d'événement (règle optionnelle).

PHASE 1 : ACTIVATION DES VEHICULES.

A tour de rôle, les joueurs activent un véhicule. Un joueur doit toujours commencer par ses véhicules légers, puis moyens et pour finir ses lourds.

PHASE 2 : ACTIVATION DES FANTASSINS.

Une fois que tous les véhicules en jeu (tous joueurs confondus) ont été activés, on peut faire de même à tour de rôle avec les fantassins.

PHASE 3 : ACTIVATION DES ELEMENTS

HOSTILES (VOIR REGLES OPTIONNELLES).

PHASE 4 : EFFETS DE JEU

(Éventuellement pluies acides), tests des effets Incendiaries (voir armement).

PHASE 5 : TEST DE MORAL.

DURÉ D'UNE PARTIE

La durée d'une partie dépend du scénario mais en règle générale il faut compter 6 tours.

CONDITION DE VICTOIRE

Tableau de victoire	Le gagnant n'a pas réussi sa mission secondaire	Le gagnant a réussi sa mission secondaire
Le perdant n'a pas réussi sa mission secondaire	Victoire majeure	Victoire écrasante
Le perdant a réussi sa mission secondaire	Victoire mineure	Victoire majeure
Échec de la mission principale pour les deux joueurs	Si l'un des joueurs est le seul à avoir réussi sa mission secondaire, il obtient une victoire mineure. Sinon il y a égalité.	

"Un jour, alors que j'étais à la frontière des Terres Mortes, j'ai vu une saleté de robot soldat marcher au côté d'un zombie. Ça peut paraître dingue mais encore aujourd'hui je suis prêt à jurer qu'ils riaient ensemble. Bon en même temps le soleil tapait sacrément et j'avais rien bu depuis deux jours."

Jake "Whiskey" O'Neil, vétéran de la seconde invasion mutante



SCÉNARIOS DE DECOUVERTE

Les deux scénarios ci-dessous vous permettent de découvrir ou de faire découvrir les règles. Le premier initie au combat des fantassins, le second au combat des véhicules.

SCÉNARIO 1 : SÉLECTION NATURELLE

(INITIATION AU COMBAT DE FANTASSINS).

Ce scénario est parfait pour initier des nouveaux joueurs aux règles gérant les combats entre fantassins.

Durée : 4 tours

Préparation : les joueurs disposent chacun de 150 points (même s'il s'agit de survivants) pour monter leur convoi sans véhicules.

Table de jeu : 60 cm sur 60 cm, avec au moins 8 éléments de décors (bâtiment, barricade...).

Déploiement : Les joueurs se font face avec des zones de déploiement de 10 cm de profondeur.

Mission : En plus de leur mission secondaire, liée à leur activité, les deux joueurs ont la même mission : éliminer ou faire fuir (test de moral) le convoi adverse. Si au bout des 4 tours, les deux camps sont encore en jeu, c'est le joueur qui comptabilise le plus de points de figurines non blessées sur la table qui remporte la mission.

Règles spéciales : Si vous utilisez le tableau d'événement aléatoire, relancez le résultat "Ensablé".

Influence sur le scénario 2 : Le joueur qui remporte la partie aura automatiquement l'initiative au tour 1 du scénario 2. De plus il jouera le rôle du joueur A (voir mission).

SCÉNARIO 2 : QUI VA EN VOITURE VA LOIN...

(INITIATION AU COMBAT DE VEHICULES).

Ce scénario est la suite du scénario 1. Il est parfait pour initier des nouveaux joueurs aux règles gérant les combats entre véhicules.

Durée : 6 tours

Préparation : Les joueurs disposent chacun de 300 points pour monter leur convoi avec un tiers des points minimum dépensés en véhicules. (les convois de survivants ont droit à 20% de PC en plus).

Table de jeu : 120 cm sur 60 cm, avec au moins 10 éléments de décors (bâtiment, barricade...).

Déploiement : Les joueurs se font face (en occupant les largeurs de la table) avec des zones de déploiement de 10 cm de profondeur.

Mission : En plus de leur mission secondaire, liée à leur activité, les deux joueurs ont chacun une mission principale.

Joueur A : Faire sortir par le côté adverse au moins la

moitié de ses véhicules.

Joueur B : Empêcher le joueur A de réussir sa mission principale.

Règles spéciale : Une fois les déploiements des joueurs terminés, le joueur B place sur la table 4 pions mines. Ces pions doivent se trouver hors de la zone de déploiement du joueur A et à plus de 20 cm les uns des autres. Durant la partie, à chaque fois qu'un véhicule du joueur A se trouve (durant un mouvement) à 10 cm au moins d'un pion mine, on lance 1D6 sur un résultat de 1 ou 2, le véhicule subit un accident et on retire le pion.

Note : Si le mouvement induit par l'accident amène à nouveau le véhicule à 10 cm ou moins d'un pion, on refait un test. En effet même s'il est déjà HS, ce véhicule peut tout de même faire exploser une autre mine durant l'accident

SCÉNARIOS

Les scénarios ci-dessous vous donnent la mission principale des joueurs, à laquelle s'ajoute pour chaque joueur la mission secondaire liée à l'activité du convoi. Chaque scénario peut facilement être modifié pour créer de multiples variantes. Vous pouvez aussi les insérer selon vos envies dans la campagne Merc City qui se trouve plus loin.

SCENARIO 3 EMBUSCADE.

Table de jeu : 60x180

Durée : 6 tours

Déploiement : Le joueur défenseur se déploie sur une largeur de table à un maximum de 30 cm du bord. L'attaquant ne se déploie pas de manière classique. Il place uniquement sa force de réserve en bout de table (face à son adversaire) à 30 cm maximum du bord. Au tout début du tour 2, juste avant le jet d'initiative, il placera tous ses véhicules le long de la table (sur les longueurs et en contact avec le bord de table).

Mission du défenseur : Le Joueur défenseur doit faire traverser toute la longueur de la table à au moins la moitié de ses véhicules (ils doivent sortir de table avant la fin du tour 6).

Mission de l'attaquant : L'attaquant doit "simplement" empêcher que son adversaire réussisse sa mission.

Forces en présence : Le défenseur a deux fois plus de PC pour créer son convoi. Si l'attaquant est un survivant, le bonus de 20% n'est pris en compte qu'après le calcul des budgets.

SCÉNARIO 4 EXTRACTION.

Table de jeu : 60x120

Durée : 6 tours

Déploiement : Le joueur attaquant se déploie sur une largeur de table à un maximum de 20 cm du bord. Le défenseur se déploie en face, à un maximum de 30 cm de son bord et à plus de 10 cm des deux autres côtés. Si vous jouez sur une table d'une longueur différente, comptez 70 cm entre les deux zones. Le défenseur placera un marqueur "otage" (vous pouvez utiliser une figurine pour représenter le personnage à secourir/kidnapper) au milieu de sa zone de déploiement, à partir de là, il ne peut plus le déplacer ni interagir avec lui (tir, combat (hors CC contre EH)...). Pour pouvoir déplacer l'otage, l'attaquant devra l'activer en même temps qu'un de ses combattants situé à moins de 10 cm. Si, à un moment ou un autre, l'otage sort de cette zone d'influence, il arrête immédiatement son mouvement. De plus l'otage est considéré par les EH comme une figurine normale avec une valeur C de 4. Il ne peut être percuté par un véhicule qu'en cas d'accident.

Mission du défenseur : Le joueur défenseur gagne si, à la fin de la partie, l'otage se trouve dans sa zone de déploiement.

Mission de l'attaquant : L'attaquant gagne la partie s'il arrive à faire sortir l'otage de la table (par l'un des trois bords autre que celui de déploiement du défenseur).

Forces en présence : Les joueurs ont le même nombre de PC (rappel : plus 20% pour un convoi de Survivants),

SCÉNARIO 5 BATAILLE RANGÉE.

Table de jeu : 60x180

Durée : 5 tours

Déploiement : Chaque joueur se déploie sur une largeur de table à un maximum de 30 cm du bord. Si vous jouez sur une table d'une longueur différente, comptez 100 cm entre les deux zones.

Mission : la mission est identique pour tous les joueurs, celui qui élimine le plus de PC ennemis gagne la partie.

Forces en présence : Les joueurs ont le même nombre de PC (rappel : plus 20% pour un convoi de Survivants)



JOUER EN CAMPAGNE

Si vous jouez avec le même adversaire, vous pouvez faire évoluer votre convoi au fil des scénarios. La feuille de campagne vous permettra de noter durant les scénarios les prouesses de vos combattants ainsi que les bonus qu'ils auront débloqués. De plus chaque scénario de campagne vous donnera son influence sur le suivant.

MERC CITY

Il existe une ville au croisement de trois territoires : les États du Nord, la Nation des Sables et les Terres mortes. Cette ville a perdu maintes fois son nom au cours des guerres, aujourd'hui, on la nomme Merc City. Il est de bon goût de dire qu'il s'agit d'une zone de libre-échange mais à y regarder de plus près, il est plus juste de parler de non-droit. En son sein, seul celui qui a la richesse et qui sait la garder peut dicter sa loi. C'est ici que l'on retrouve les convois les plus téméraires car les contrats les plus lucratifs du continent viennent de Merc City.

Il existe même des convois qui ont établi leur base dans cette ville. Ces groupes de combattants sont peu recommandables et peu regardants sur l'origine de leurs membres. Il n'est pas rare de voir des humains et des mutants faire équipe. Il arrive parfois que l'on trouve des robots reprogrammés pour avoir leur "libre arbitre". C'est dans ce lieu que prend naissance la campagne de jeu que vous avez entre les mains.

Le Duc est le personnage le plus influent et donc le plus dangereux de Merc City. Il a récemment lancé un contrat de localisation et d'extraction de matériel au sein des Terres Mortes. Il s'agit d'éléments composant un ancien robot de combat. Malgré une rétribution très élevée, en armes et en carburants, peu de candidats se sont présentés. Les joueurs jouent les derniers convois retenus.

SCENARIO 6: LE JOUR DU GRAND DEPART.

Le moment est venu de prendre la route mais le convoi mandaté par le Duc doit vite s'arrêter, l'un de ses véhicules s'est immobilisé au bout d'une centaine de mètres : panne ou sabotage ?

Durée : 6 tours

Préparation : Les joueurs disposent chacun de 300 points pour monter leur convoi avec un tiers des points minimum dépensés en véhicules. (les convois de survivants ont droit à 20% de PC en plus). Le joueur Mandaté doit désigner l'un de ses véhicules, il s'agit du véhicule "en panne" (voir déploiement et mission), c'est à l'intérieur de ce véhicule que se trouvent les cartes fournies par le Duc.

Remarque Importante : Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le rôle qu'ils joueront durant la campagne : Convoi mandaté par le Duc ou concurrent jaloux prêt à tout pour faire échouer le contrat. Afin de les départager, il est conseillé de jouer le **Scénario 2 : Qui va en voiture va loin....** Dans ce cas, le joueur qui gagne le scénario 2 devient le joueur "Mandaté" pour la campagne, l'autre joueur jouera le rôle du "saboteur". S'ils veulent laisser le hasard décider pour eux, ils lancent chacun 1D6, celui qui obtient le plus haut résultat jouera le rôle du mandaté.

Table de jeu : 180 cm sur 60 cm, avec au moins 10 éléments de décors (bâtiment, barricade...).

Déploiement : Les joueurs se font face (en occupant les largeurs de la table). Le joueur "saboteur" se déploie dans une zone de 30 cm de profondeur. Le joueur "mandaté" se déploie dans une zone de 50 cm. Le véhicule "en panne" doit être à au moins 40 cm du bord de table et être au maximum centré par rapport à la largeur de table.

Mission : En plus de leur mission secondaire, liée à leur activité, les deux joueurs ont chacun une mission principale.

Joueur mandaté : Le joueur mandaté doit réparer le véhicule en panne et le faire sortir de la table par n'importe quel bord (hormis celui de son déploiement) et cela avant la fin du tour 6. A partir du tour 2, le joueur mandaté peut tenter de redémarrer le véhicule en panne, pour cela, au moment de l'activer, il lance 1D6. Sur un résultat de 4+ le véhicule peut reprendre la route de façon limitée (mouvement max réduit à 10+1D6 cm). S'il n'a toujours pas été réparé, au tour 4 le véhicule redémarre automatiquement.

Joueur saboteur : Le Joueur "Saboteur" ignore le véhicule "en panne", tant que ce dernier n'a pas redémarré, il ne peut ni lui tirer dessus ni le percuter volontairement. Si à la fin de la partie, le véhicule en panne n'a pas quitté la table, le joueur saboteur a gagné la partie.

Influence sur le scénario 7 : Le joueur qui gagne la partie aura un bonus de 10 cm pour son déploiement s'il obtient une victoire mineure, 20 cm en cas de victoire majeure et 30 cm en cas de victoire écrasante.

SCENARIO 7 : L'AUTOROUTE DE L'ENFER.

Malgré le fait d'avoir pris des routes différentes, les convois se font désormais face. Chacun sait que celui qui arrivera premier dans les Terres Mortes aura un gros avantage. Un seul choix s'impose : mettre les gaz, croiser le fer avec l'ennemi et tracer la route !

Durée : 6 tours

Préparation : Les joueurs disposent chacun de 300

points pour monter leur convoi avec 1 tiers des points minimum dépensés en véhicules. (Les convois de survivants ont droit à 20% de PC en plus).

Table de jeu : 180 cm sur 60 cm, avec au moins 10 éléments de décors (bâtiment, barricade...).

Déploiement : Les joueurs se font face (en occupant les largeurs de la table) avec des zones de déploiement de 20 cm de profondeur (plus bonus du scénario1).

Mission : En plus de leur mission secondaire, liée à leur activité, les deux joueurs ont une mission principale "commune". Le premier joueur à faire sortir plus de 50% de ses véhicules par le côté opposé à sa zone de déploiement gagne la partie. Si aucun joueur ne réussit cette mission, on se reporte aux missions secondaires pour déterminer s'il y a un gagnant ou si la partie se termine en égalité.

Influence sur le scénario 8 : Si un joueur gagne la partie, c'est lui qui placera tous les Éléments Hostiles (EH) indiqués par le tableau d'événements durant la partie. En cas d'égalité, les EH sont placés normalement (par le joueur qui à l'initiative dans le tour).

SCENARIO 8: ESCALE SANS LENDEMAIN.

Le convoi du mandaté fait une pause dans une ancienne usine afin de contrôler son parc de véhicules. L'endroit se révèle vite infesté de vermines.

Durée : 5 tours

Préparation : Les joueurs disposent chacun de 300 points pour monter leur convoi avec 1 tiers des points minimum dépensés en véhicules. (Les convois de survivants ont droit à 20% de PC en plus).

Table de jeu : 120 cm sur 60 cm, avec au moins 10 éléments de décors (bâtiment, barricade...).

Déploiement : Le joueur mandaté doit placer ses figurines (fils des sables inclus) à moins de 20 cm du centre de la table. Le joueur saboteur dispose quant à lui de deux zones de déploiement sur chaque largeur de table (profondeur 10 cm).

Mission : A la fin du 5ème tour, le joueur mandaté doit avoir encore au moins 50% de ses points de combattants sur la table. Dans le cas contraire, c'est le joueur Saboteur qui gagne la partie

Règles spéciale : Le tableau d'événement n'est pas optionnel dans cette partie, il est impératif de le jouer. Les Dés sont lancés à chaque tours et non pas uniquement aux tours impairs. Enfin, toutes les rencontres sont considérées comme des "Vermine!".

Influence sur le scénario 9 : Le joueur qui gagne la partie obtient des points de convoi bonus pour le scénario 9. Des combattants cachés dans l'usine se joignent à lui (pour des questions de simplicité, il s'agit de combattant

ayant la même allégeance que le convoi du gagnant).

PC bonus pour le scénario 9 :

Victoire mineure : 25PC

Victoire majeure : 50PC

Victoire écrasante : 100PC

SCENARIO 9 : LA SOURCE DU MAL.

Les joueurs arrivent enfin dans la zone des Terres Mortes où se trouve le butin à rapporter.

Durée : 6 tours

Préparation : Les joueurs disposent chacun de 300 points pour monter leur convoi avec 1 tiers des points minimum dépensés en véhicules. (Les convois de survivants ont droit à 20% de PC en plus).

Table de jeu : 180 cm sur 60 cm, avec au moins 8 éléments de décors (rochers...)

Déploiement : Le joueur mandaté doit placer ses figurines (fils des sables non inclus) à moins de 20 cm du centre de la table. Le joueur saboteur dispose quant à lui de quatre zones de déploiement sur chaque côté de table (profondeur 10 cm). Une fois toutes les figurines placées, les joueurs placent chacun leur tour 6 marqueurs "élément du robot". Les éléments doivent se trouver à plus de 30 cm d'une figurine ou d'un autre élément.

Mission : A la fin du 6ème tour, le joueur qui contrôle le plus d'éléments du robot gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur mandaté qui l'emporte.

Règles spéciale : Deux des 6 éléments sont des faux (pièces provenant d'autres machines). Avant de pouvoir être contrôlés, les éléments doivent être analysés par un combattant à pieds. Le combattant doit se trouver à moins de 5 cm de l'élément, il lance ensuite 1D6, sur un résultat de 1 ou 2, il s'agit d'un faux. Évidemment, une fois les 4 vrais ou les 2 faux découverts, il n'y a plus de test à faire. Analyser un élément ne coûte aucune action.

Les missions secondaires ne sont pas jouées.

Influence sur le scénario 10 : Le joueur qui gagne la partie devient le joueur Convoyeur pour le scénario 5.

SCENARIO 10 : RETOUR COMPROMIS.

Alors que le convoi transportant les restes du robot avance vers Merc City, le système de ré-assemblage automatique se met en marche. Le monstre d'acier bondit hors du convoi...

Durée : 6 tours

Préparation : Les joueurs disposent chacun de 300 points pour monter leur convoi avec 1 tiers des points minimum dépensés en véhicules. (Les convois de survivants ont droit à 20% de PC en plus).

Table de jeu : 120 cm sur 60 cm, avec au moins 10 éléments de décors.

Déploiement : Le joueur Convoyeur doit placer ses figurines (fils des sables non inclus) à moins de 20 cm du centre de la table. Tous les véhicules doivent être orientés vers la même largeur de table. Le second joueur dispose de 2 zones de déploiement, tout le long des 2 longueurs de table (socle en contact avec le bord de table). Une fois toutes les figurines déployées, le joueur non-convoyeur place le robot où il le souhaite mais à plus de 25 cm d'une figurine.

Mission : A la fin du 6ème tour, si le robot n'a pas été éliminé, les deux joueurs ont perdu. Le gagnant (si robot éliminé) est celui qui a le plus de PC sur la table en fin de partie.

Règles spéciale : Les missions secondaires ne sont pas jouées et si vous utilisez le tableau d'événement, seuls les événements sont joués, les rencontres sont relancées.

Robot :

Mouvement 15 cm T3 C4 Puissance de CC : 3D6

Fusil à impulsion :

Porté normale/ Puissance 0-20 cm/ +3D6

Porté longue/Puissance+20-40 cm/2D6

Équipement : Armure, corps gigantesque



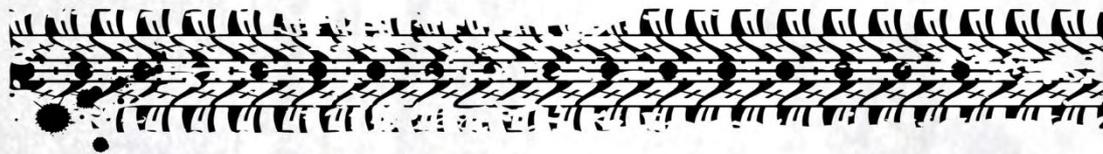


Le mur du village ne s'élevait pas assez vite au goût du chef, la main d'œuvre prêtée par la tribu mutante voisine accélérât pourtant énormément le rythme. Le problème venait du sol, le sable demandait des fondations profondes. Habituellement les hautes clôtures protégeaient les pêcheurs des menaces venant des terres mais cette fois-ci l'ennemi arrivait par la mer. Il serait même plus juste de dire que l'ennemi était la Mer.

Depuis deux semaines, nombreux étaient les navires qui avaient disparu. Ceux qui étaient revenus des coins de pêche éloignés de la côte étaient formels : le septième continent était en approche. Son origine remontait bien avant la grande guerre mais à l'époque il ne s'agissait "que" d'une énorme catastrophe écologique, un contient de déchets dérivant dans l'océan. Avec les radiations et les mutations dues aux armes biologiques, un écosystème s'y était développé, plus fort et plus intelligent à chaque attaque. Lors de la dernière attaque, le chef n'était encore qu'un jeune guerrier. Ce jour-là, il avait tué la "reine" qui menait l'attaque, ce qui eut pour effet d'anéantir toute coordination chez les créatures de cauchemar, facilitant ainsi la victoire. Ce fut aussi le début de son ascension.

Pour préparer cette nouvelle bataille, il avait décrit à tous ses combattants à quoi ressemblait la reine, en leur montrant le tatouage qu'il s'était fait faire sur la poitrine. Elle était la cible prioritaire. Il fallait rapidement l'identifier, si espérons-le, l'espèce n'avait pas trop muté depuis.

REGLES OPTIONNELLES



"Pourquoi t'as pas tiré ?

- Ben, il était coincé dos au mur.

- Ah oui et maintenant ?

- Quoi, je ne pouvais pas deviner qui pouvait bondir si haut !

- C'était un mutant, on peut rien deviner avec eux, c'est pour ça qu'on tire !"

Aziel, chef esclavagiste



REGLES OPTIONNELLES

Vous pouvez agrémenter vos parties en y ajoutant des éléments non contrôlés par les joueurs (cela peut aussi être utilisé pour mettre en place des parties en solitaire). Les EH sont soit introduits en cours de partie avec les «tableaux de rencontres», soit dès le départ par les joueurs juste après la pose des décors et des pions missions secondaires (dans ce cas les joueurs doivent se mettre d'accord sur leur type et nombre).

TABLEAU DES RENCONTRES

Lors des tours pairs, juste après avoir déterminé l'initiative, lancez 2D6. Le premier Dé représente les dizaines et le second les unités. Consultez ensuite le tableau suivant et appliquez les effets. Chaque élément Hostile possède une puissance de corps à corps (CC) qu'il faut ajouter aux 3D6 de base. Comme les autres combattants, les EH ont trois points de vie.

D 66	TABLEAU STANDARD DES RENCONTRES							
11	Rencontre d'élément Hostile (EH): le joueur qui a l'initiative place l'Abomination à plus de 20cm d'un combattant (contact avec un objectif autorisé).							
	Abomination (Mouvement 20cm) : T5+ C3+ Puissance de CC:2D6							
	<p>Lourd: Considère les véhicules comme des figurines joueur.</p> <p>Corps gigantesque : Lorsqu'il rentre en contact avec un véhicule (après un mouvement) ou qu'il est percuté par celui-ci, un EH avec un corps gigantesque est considéré comme un véhicule moyen.</p> <p>Projectiles divers: Rochers, bave corrosive, épines dorsales ne sont que quelques exemples de ce qui peut être classé dans les projectiles divers.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Projectiles divers</th> <th>Portée normale/puissance</th> <th>Portée longue/puissance</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>0-10/ +3D6</td> <td>0-20/ +1D6</td> </tr> </tbody> </table>			Projectiles divers	Portée normale/puissance	Portée longue/puissance		0-10/ +3D6
Projectiles divers	Portée normale/puissance	Portée longue/puissance						
	0-10/ +3D6	0-20/ +1D6						
12 A 13	Rencontre d'élément Hostile: le joueur qui a l'initiative place 1D3 Vermine, n'importe où sur la table (contact avec un combattant ou un objectif autorisé).							
	Vermine (Mouvement 15cm) : T- C5+ Puissance de CC:1D6							
	Minuscule: Tous les tirs effectués à plus de 10cm sur une figurine minuscule subissent un malus de -1D6							
14 A 16	Rencontre d'élément Hostile: le joueur qui a l'initiative place l'Insecte Géant à plus de 20cm d'un combattant (contact avec un objectif autorisé).							
	Insecte Géant (Mouvement 20cm) : T- C4+ Puissance de CC:2D6							
	<p>Lourd: Considère les véhicules comme des figurines joueur.</p> <p>Corps gigantesque : Lorsqu'il rentre en contact avec un véhicule (après un mouvement) ou qu'il est percuté par celui-ci, un EH avec un corps gigantesque est considéré comme un véhicule moyen.</p>							
21 A 22	Evènement: "Ensablé!" Le joueur qui a gagné l'initiative désigne un véhicule : celui-ci ne peut pas se déplacer. En cas d'accident, il en subit les conséquences mais reste sur place.							
23 A 24	Rencontre d'élément Hostile: le joueur qui a l'initiative place 1D3 chiens sauvages, n'importe où sur la table (contact avec un combattant ou un objectif autorisé).							
	Chien sauvage (Mouvement 15cm) : T- C5+ Puissance de CC: 1D6							
	Meute: Si, au moment de résoudre un corps à corps concernant un chien sauvage, un de ses semblables se trouve à 10cm ou moins de lui, la caractéristique C du chien sauvage passe à 4+.							
25 A 26	Rencontre d'élément Hostile: le joueur qui a l'initiative place un Robot fou à plus de 20cm d'un combattant (contact avec un objectif autorisé).							
	Robot Fou (Mouvement 15cm) : T4+ C4+ Puissance de CC:2D6							
	<p>Equipement: Armure</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fusil d'assaut</th> <th>Portée normale/ Puissance</th> <th>Portée longue/Puissance</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>0-30cm/ +3D6</td> <td>+30-50cm/1D6</td> </tr> </tbody> </table>			Fusil d'assaut	Portée normale/ Puissance	Portée longue/Puissance		0-30cm/ +3D6
Fusil d'assaut	Portée normale/ Puissance	Portée longue/Puissance						
	0-30cm/ +3D6	+30-50cm/1D6						
31 A 33	Evènement: "Calme Plat", aucun effet							

34 A 36	Rencontre d'élément Hostile: le joueur qui à l'initiative place 1D3 Nuées de fourmis, n'importe où sur la table (contact avec un combattant ou un objectif autorisé).				
	Nuée de fourmis (Mouvement 15cm) : T- C4+ Puissance de CC:1D6				
	Tenace: Un combattant engagé au corps à corps avec une nuée de fourmis ne peut pas quitter le combat				
	Sournois: Ignore l'équipement Armure des adversaires.				
	Nués: Seules les armes de tirs à gabarits peuvent infliger des blessures au tir, les autres armes de tir sont inefficaces.				
41 A 43	Evènement: "Tempête de sable!" Jusqu'à la fin du tour, les véhicules qui se déplacent de plus de 15cm doivent faire un test de hors-piste. La portée des tirs ne peut pas excéder 20cm.				
44	Rencontre d'Elément Hostile: le joueur qui à l'initiative place 1D6 Hommes Bête, n'importe où sur la table (contact avec un objectif autorisé).				
	Homme Bête (Mouvement 15cm) : T+ C4+ Puissance de CC:1D6				
	Lance	<table border="1"> <tr> <td>Portée normale/ Puissance</td> <td>Portée longue/Puissance</td> </tr> <tr> <td>Tir de réaction impossible</td> <td>0-15cm / +1D6</td> </tr> </table>	Portée normale/ Puissance	Portée longue/Puissance	Tir de réaction impossible
Portée normale/ Puissance	Portée longue/Puissance				
Tir de réaction impossible	0-15cm / +1D6				
45 A 46	Rencontre d'Elément Hostile: le joueur qui à l'initiative place 1D6 Plantes Mutantes, n'importe où sur la table (contact avec un combattant ou un objectif autorisé).				
	Plante mutante (Mouvement 5cm) : T- C5+ Puissance de CC:1D6				
	Tenace: Un combattant engagé au corps à corps avec une plante mutante ne peut pas quitter le combat.				
51 A 53	Evènement: "Calme Plat", aucun effet				
54 A 56	Rencontre d'Elément Hostile: le joueur qui à l'initiative place 1D6 Zombis sauvages, n'importe où sur la table (contact avec un objectif autorisé).				
	Zombie (Mouvement 10cm) : T- C5+ Puissance de CC:1D6				
	<p>Infection: Lorsqu'il blesse une cible, cette dernière reçoit un marqueur "infection". Au début de chacune de ses activations, elle devra lancer 1D6+ (1/marqueur). Sur un résultat de 5 ou plus la cible est remplacée par un zombie. Un combattant infecté qui vient à mourir est immédiatement remplacé par un zombie.</p> <p>Horde: S'il n'y a pas de figurine ennemie en vue mais un autre EH de même type (zombie), cet EH utilisera son mouvement pour s'en approcher le plus possible. Sinon, il s'approche normalement de la figurine la plus proche.</p>				
61 A 63	Rencontre d'Elément Hostile (EH): le joueur qui à l'initiative place le Lézard Géant à plus de 20cm d'un combattant (contact avec un objectif autorisé).				
	Lézard Géant (Mouvement 15cm) : T- C4+ Puissance de CC:1D6				
	<p>Lourd: Considère les véhicules comme des figurines joueur.</p> <p>Corps gigantesque : Lorsqu'il rentre en contact avec un véhicule (après un mouvement) ou qu'il est percuté par celui-ci, un EH avec un corps gigantesque est considéré comme un véhicule moyen.</p> <p>Poison: Pour chaque réussite qui n'est pas un 6, lancez 1D6, chaque 5 ou 6 donne une réussite supplémentaire (non empoisonnée).</p>				
64 A 65	Evènement: "Nuage Radioactif!" Le joueur qui a gagné l'initiative place un nuage radioactif (il ne doit pas excéder 20cm sur 10cm), le nuage ne doit pas couvrir de véhicule, de fantassin, d'EH ou encore d'objectif. Il reste sur la table tant qu'une carte tempête de sable n'est pas tirée. Tout fantassin, équipage ou EH qui vient à entrer en contact avec le nuage, subit une blessure. Le nuage bloque les lignes de vue.				
66	Evènement: "Pluies Acides!" A la fin du tour, tous les fantassins qui ne sont ni dans un véhicule, ni dans un décor, doivent lancer 1D6: Sur un résultat de 4 ou plus, ils subissent une blessure. Les EH ne sont pas concernés. On retire (s'il y en a) les marqueurs "feu" des combattants non abrités (avant le test d'effet incendiaire).				

REGLES OPTIONNELLES

ACTIVATION DES ÉLÉMENTS HOSTILES

Les éléments hostiles sont tous activés durant la Phase 3 d'un tour de jeu. On les active de la manière suivante :

- L'ordre des activations va de l'EH le plus proche d'une figurine joueur à celui le plus éloigné. En terme de corps à corps, seuls les EH dits "Lourds" considèrent les véhicules comme une figurine joueur, les autres EH les ignorent simplement.
- Le tableau suivant vous permet de déterminer les actions des EH, commencez par la première question puis descendez petit à petit jusqu'à atteindre la fin d'activation. Ce système deviendra vite instinctif.

SYSTÈME D'ACTIVATION DES ÉLÉMENTS HOSTILES			
1. L'EH a-t-il une arme d'attaque à distance ? (allez en 6 s'il est engagé en corps à corps).			
OUI		NON	
2. L'EH a-t-il une cible à portée de tir ?		3. L'EH est-il déjà engagé dans un corps à corps ?	
OUI	NON	OUI	NON
4. L'EH effectue un tir sur la cible la plus proche. Allez en 9.	5. L'EH se déplace du maximum vers la figurine joueur la plus proche, avec une mise en contact si possible (Dans ce cas allez en 6). Si pas de mise en contact allez en 8.	6. L'EH effectue une attaque au Corps à corps. Allez en 9.	7. L'EH se déplace au maximum vers la figurine joueur la plus proche, avec une mise en contact si possible (Dans ce cas allez en 6). Sinon allez en 9.
	8. Si à portée, l'EH effectue un tir sur la cible la plus proche. Puis allez en 9.		
9. Fin de l'activation de l'EH			

En partie Solo vous pouvez vous aider de ce système pour jouer un convoi ennemi.

BESTIAIRE

Voici une liste d'éléments hostiles pouvant être joués dans l'univers du jeu. Les EH n'ont pas toujours d'armes à proprement parler, néanmoins leurs particularités physiques (morphologie, métabolisme...) leur donnent des avantages au corps à corps. C'est pourquoi, chaque EH possède une puissance de corps à corps (CC) qu'il faut ajouter aux 3D6 de base.

Abomination (Mouvement 20cm) : T5+ C3+ Puissance de CC:2D6		
Lourd: Considère les véhicules comme des figurines joueur.		
Corps gigantesque : Lorsqu'il rentre en contact avec un véhicule (après un mouvement) ou qu'il est percuté par celui-ci, un EH avec un corps gigantesque est considéré comme un véhicule moyen.		
Projectiles divers: Rochers, bave corrosive, épines dorsales ne sont que quelques exemples de ce qui peut être classé dans les projectiles divers.		
Projectiles divers	Portée normale/puissance	Portée longue/puissance
	0-10/ +3D6	0-20/ +1D6

Chien sauvage (Mouvement 15cm) : T- C5+ Puissance de CC: 1D6

Meute: Si, au moment de résoudre un corps à corps concernant un chien sauvage, un de ses semblables se trouve à 10cm ou moins de lui, la caractéristique C du chien sauvage passe à 4+.

Insecte Géant (Mouvement 20cm) : T- C4+ Puissance de CC:2D6

Lourd: Considère les véhicules comme des figurines joueur.

Corps gigantesque : Lorsqu'il rentre en contact avec un véhicule (après un mouvement) ou qu'il est percuté par celui-ci, un EH avec un corps gigantesque est considéré comme un véhicule moyen.

Homme Bête (Mouvement 15cm) : T4+ C4+ Puissance de CC:1D6

Lance	Portée normale/ Puissance	Portée longue/Puissance
	Tir de réaction impossible	0-15cm / +1D6

Lézard Géant (Mouvement 15cm) : T- C4+ Puissance de CC:1D6

Lourd: Considère les véhicules comme des figurines joueur.

Corps gigantesque : Lorsqu'il rentre en contact avec un véhicule (après un mouvement) ou qu'il est percuté par celui-ci, un EH avec un corps gigantesque est considéré comme un véhicule moyen.

Poison: Pour chaque réussite qui n'est pas un 6, lancez 1D6, chaque 5 ou 6 donne une réussite supplémentaire (non empoisonnée).

Nuée de fourmis (Mouvement 15cm) : T- C4+ Puissance de CC:1D6

Tenace: Un combattant engagé au corps à corps avec une nuée de fourmis ne peut pas quitter le combat

Sournois: Ignore l'équipement Armure des adversaires.

Nués: Seules les armes de tirs à gabarits peuvent infliger des blessures au tir, les autres armes de tir sont inefficaces.

Plante mutante (Mouvement 5cm) : T- C5+ Puissance de CC:1D6

Tenace: Un combattant engagé au corps à corps avec une plante mutante ne peut pas quitter le combat.

Vermine (Mouvement 15cm) : T- C5+ Puissance de CC:1D6

Minuscule: Tous les tirs effectués à plus de 10cm sur une figurine minuscule subissent un malus de -1D6

Robot Fou (Mouvement 15cm) : T4+ C4+ Puissance de CC:2D6

Equipement: Armure

Fusil d'assaut	Portée normale/ Puissance	Portée longue/Puissance
	0-30cm/ +3D6	+30-50cm/1D6

Zombie (Mouvement 10cm) : T- C5+ Puissance de CC:1D6

Infection: Lorsqu'il blesse une cible, cette dernière reçoit un marqueur "infection". Au début de chacune de ses activations, elle devra lancer 1D6+ (1/marqueur). Sur un résultat de 5 ou plus la cible est remplacée par un zombie. Un combattant infecté qui vient à mourir est immédiatement remplacé par un zombie.

Horde: S'il n'y a pas de figurine ennemie en vue mais un autre EH de même type (zombie), cet EH utilisera son mouvement pour s'en approcher le plus possible. Sinon, il s'approche normalement de la figurine la plus proche.

EQUIPEMENTS EXOTIQUES

Les équipements exotiques peuvent être inclus à vos parties qu'avec l'accord de votre adversaire. N'hésitez pas à créer vos propres équipements dans le chapitre « créations personnelles » et de partager vos idées sur le forum officiel.

VÉHICULES VOLANTS

Les joueurs peuvent décider d'intégrer les véhicules volants dans leurs convois. Un véhicule léger peut devenir volant pour un surcoût de 15 points de plus le nombre de volant doit être limité à 1 par tranche complète de 300 points.

Les volants suivent les règles suivantes :

- Les mouvements des volants sont toujours considérés comme étant effectués sur route.
- Marche arrière impossible.
- Les tests d'avaries se font avec un malus de + 1.
- Le nombre d'occupants est limité à 1.

ARMES DÉMONTABLES

Pour +3 points supplémentaires, les armes suivantes, montées sur un véhicule peuvent être démontées et utilisées par tout membres du convoi tant qu'il ne dépasse pas son maximum d'armes autorisées.

- Mitrailleuse fixe.
- Mitrailleuse sur pivot.
- Lance-flamme.
- Canon à chevrotine.

Démonter une arme coûte 1 action et il faut être en contact avec le véhicule ami. Descendre d'un véhicule en prenant une des armes coûte donc un mouvement plus une action. Une arme qui se trouve sur un véhicule HS ne peut être démontée que si un jet de dé est réussi avec un résultat de 5+, en cas d'échec l'arme ne peut plus être démontée et l'action est perdue).

MUNITION INCENDIAIRE

Pour +6pts par armes.

Particulièrement dangereuse....aussi bien pour l'utilisateur que pour la cible. L'impact prenant instantanément feu. Le souci avec des armes et des munitions mal entretenue c'est que ces munitions ont tendances à prendre feu directement dans la chambre de l'arme. Si le tir inflige au moins une blessure, la cible subit en plus un marqueur feu. Si le tir fait plus de 1 que de réussite, en plus de ne plus avoir de munition, le tireur subit 1 blessure et un marqueur feu.

MUNITION ASSOMMANTE

+2pts par armes.

Que ce soit des munitions en plastique ou des seringues hypodermiques, ces munitions ont pour vocations d'assommer la cible. Par contre la nature des projectiles fait qu'ils sont moins dangereux et possèdent une portée moins grande.

Tir à courte portée uniquement. Les tirs gagnent la règle "contondant". Un résultat donnant "mort" et ramené à une simple blessure.

TASER

(9pts): Armes de tir portée 5cm puissance OD6, inefficace sur véhicule.

1 réussite= sonné, 2 réussites= sonné et 1 blessure, 3 réussites= arrêt cardiaque, mort!!!





Un.

En informatique binaire, cela signifie que le signal électrique passe.

A l'aube de la Guerre, l'Intelligence Artificielle des robots de combat était pratiquement au point. Pas assez pour les envoyer en première ligne, mais les résultats étaient bons.

Les ingénieurs avaient réussi à développer des modules énergétiques solaires d'autosuffisance. Simple, les Robots n'avaient besoin que du soleil pour fonctionner.

Ça tombe bien. Maintenant que la Guerre est finie, le climat est dérégulé et il fait ensoleillé 240 jours par an.

La fin de l'hiver approche.

Préparons-nous à sortir.

ANNEXES

Huit balles.

C'est tout ce qui restait dans le chargeur d'Omar. Il avait traversé le No Man's Land de l'ancien Mexique, dans l'espoir de trouver une civilisation plus au Nord.

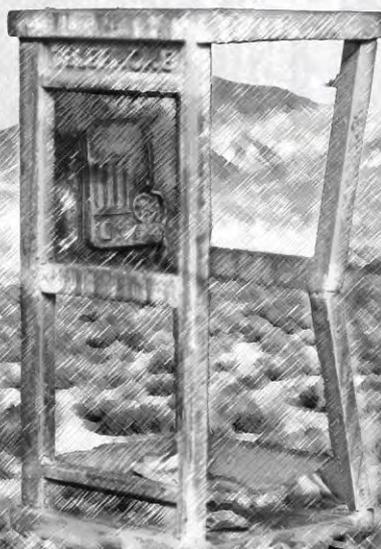
Sur place il n'y avait que ruines, désolation, charognards... et mutants.

Il avait récupéré un vieux Colt 1911 en fouillant les ruines d'Austin, quelques balles et des vieilles boîtes de pâté en conserve. Il les troquera si besoin.

Ses jambes lui faisaient mal, et il se posa assis, le dos contre un container rouillé. Son sang ne fit qu'un tour lorsqu'il entendit le vrombissement des moteurs au loin.

Ils venaient pour le traquer.

Il n'avait plus que 8 balles.



POFILS PRE-CONSTRUITS

Les profils suivants ont été créés afin d'être utilisés dans n'importe quelle faction. Vous pouvez vous en servir pour introduire les troupes les plus courantes dans votre convoi.

COMBATTANTS

Type	T	C	Équipements et armes	Capacités spéciales	Coût
Chef de convoi	3	3	Armure, fusil d'assaut, épée	Chef	74pts
Mécanicien	4	5	Armure, pistolet mitrailleur, matraque	Mécanicien	74pts
Soigneur	5	5	Pistolet, matraque	Soigneur	27pts
Garde	4	4	Fusil de chasse, Bouclier		42pts
Garde lourd	4	4	Fusil d'assaut, Armure		42pts
Guerrier	5	4	Épée		24pts
Éclaireur	3	5	Fusil de Sniper	Fils des sables	42pts
Personnel de logistique	5	5	Matraque		14pts
Chien	-	4	Croc, animal		16pts

VÉHICULES

Types de véhicules	Équipements	Coûts
Léger "Éclaireur"	Tout-terrain	29pts
Moyen "Escorteur"	Bélier, mitrailleuse fixe (+10pts si <i>Survivants</i>)	55pts
Moyen "Chasseur"	Bélier, lance-roquettes	53pts
Moyen "Gofast"	Moteur gonflé, canon à chevrotine	50pts
Lourd "Transporteur de troupe"	Compartiment supplémentaire x2, mitrailleuse sur pivot, bélier(+10pts si <i>Survivants</i>)	88pts
Lourd "Titan"	Lance-flammes sur pivot, mitrailleuse fixe, bélier(+10pts si <i>Survivants</i>)	90pts

AIDE DE JEU

TOUR DE JEU

Phase 0 : Jet d'initiative : les joueurs lancent chacun 1D6, celui qui obtient le plus haut résultat gagne l'initiative. Il choisit l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer. *Tirage d'une carte Événement (règle optionnelle).*

Phase 1 : activation des véhicules.

A tour de rôle, les joueurs activent un véhicule. Un joueur doit toujours commencer par ses véhicules légers, puis moyens et pour finir, ses lourds.

Phase 2 : activation des fantassins.

Une fois que tous les véhicules en jeu (tous joueurs confondus) ont été activés, on peut faire de même à tour de rôle avec les fantassins.

Phase 3 : activation des éléments hostiles (voir règles optionnelles).

Phase 4 : Tests des effets Incendiaries, puis Test de moral.

FEUILLE DE RESUME POUR LE MOUVEMENT

Lors d'un mouvement, on liste les terrains traversés et on prend comme type de terrain celui qui est le plus pénalisant pour calculer la distance maximum pouvant être effectuée durant l'action.

Mouvements des Véhicules		
Véhicules légers	Véhicules moyens	Véhicules lourds
Sur Route : 40 cm	Sur Route : 40 cm	Sur Route : 30 cm
Terrain dégagé : 30 cm	Terrain dégagé : 30 cm	Terrain dégagé : 30 cm
Terrain difficile : 25 cm	Terrain difficile : 15 cm	Terrain difficile : 20 cm
Mouvements des fantassins		
Déplacement sur route : 15 cm par action de mouvement		
Déplacement en terrain dégagé : 10 cm par action de mouvement		
Déplacement en terrain difficile : 5 cm par action de mouvement		
Escalader : 5 cm par action, le combattant peut tenter une escalade risquée, il pourra se déplacer de 10 cm mais devra faire un test de chute.		
Monter dans un véhicule ou en descendre : -5 cm		

Mancœuvres des véhicules.

Passer la marche arrière = -5 cm. Faire un virage = -5 cm par tranche de 90°

FEUILLE DE DE RESUME POUR LE TIR CONTRE LES FANTASSINS

Le tireur dispose de 3D6 contre un fantassin, on ajoute le nombre de dés lié à la puissance de l'arme utilisée. Chaque dé affichant un résultat supérieur ou égal à la caractéristique T du tireur est une réussite, un résultat de 6 compte pour 2 réussites.

0	<i>La cible peut faire un tir de réaction avec un malus de -1D6 (à portée normale).</i>
1	La cible est sonnée
2 à 3	La cible est blessée
4 ou +	La cible est éliminée de la partie

FEUILLE DE RESUME POUR LE CORPS A CORPS

Les deux combattants jettent 3D6 plus ceux liés à la puissance de leur arme de corps à corps. Celui qui obtient le plus de réussites (en fonction de sa valeur de combat C) gagne le combat. La différence de réussites donne l'effet de l'attaque, un résultat de 6 compte pour 2 réussites. En cas d'égalité, on considère que l'attaquant l'emporte avec une différence de réussites de 1.

Différence de réussites	Effet sur le perdant
1 à 2	Le perdant est blessé
3 ou plus	Le perdant est tué

FEUILLE DE RESUME ARMES

I : incendiaire. Dz : Dégâts de Zone. R : réservoir. Ra : rafale. C : critique. E : encombrant. Tu : tir unique. AB : anti-blindage. L : Lourd. GF : gabarit de flammes

Type d'armes	P. normale/Pu	P. longue/Pu	Règles spéciales	Tir depuis véhicule
Arbalète	0-15 / +1D6	+15-30 / +0D6		Pil : -2D6 Pas : -1D6
Arc	TR impossible	0-40 /+0D6		Pil : Non Pas : -2D6
C. Molotov	TR impossible	0-15 / +1D6	I, Dz,R	Pil : Non Pas : -1D6
Fusil	0-30/ +2D6	+30-60/+1D6		Pil : Non Pas : -1D6
Fusil de chasse	0-10/ +3D6	+10-20/ +1D6		Pil : -1D6 Pas : -0D6
Fusil d'assaut	0-30/ +3D6	+30-50/+1D6	Ra	Pil : Non Pas : -1D6
Fusil de Sniper	TR impossible	0-80/ +3D6	C, E	Pil : Non Pas : Non
Grenade	TR impossible	0-15 / +2D6	Dz	Pil : -1D6 Pas : -1D6
Lance	TR impossible	0-15 / +1D6	Tu	Pil : Non Pas : Non
Lance explosive	TR impossible	0-15 / +2D6	Tu, Dz, AB	Pil : Non Pas : -1D6
Lance-flammes	TR impossible	GF	I,R	Pil : Non Pas : Non
Lance-roquettes	TR impossible	0-70 +3D6	Tu, Dz, AB	Pil : Non Pas : -2D6
Mitrailleuse	TR impossible	0-50/ +3D6	L, E, Ra	Pil : Non Pas : -2D6
P. mitrailleur	0-20/ +3D6	+20-30 /+1D6	Ra	Pil : -2D6 Pas : -1D6
Pistolet...	0-10/+2D6	+10-20/+1D6		Pil : -1D6 Pas-1D6

Armes de corps à corps :

Batte	+1D6	E, contondant
Batte géante	+2D6	Contondant
Crocs et griffes	+1D6	Bactériel
Épée, katana, hache...	+1D6	Parade
Hache à deux mains, grande épée	+2D6	E
Lance	+1D6	E, Jet
Tronçonneuse	+3D6	E, carnage
Pied de biche, matraque...	+1D6	

CHOC ENTRE VÉHICULES

Attaquant/cible	Véhicule léger		Véhicule moyen		Véhicule lourd	
	D. infligés	D. reçus	D. infligés	D. reçus	D. infligés	D. reçus
Véhicule léger	3D6	3D6	2D6	4D6	1D6	5D6
Véhicule moyen	4D6	1D6	3D6	2D6	2D6	4D6
Véhicule lourd	5D6	1D6	4D6	2D6	3D6	3D6

CHOC VÉHICULE CONTRE FANTASSIN

Chaque dé indiquant un résultat de 4+*inflige 1 blessure.

Léger 2D6	Moyen 3D6	Lourd 5D6
-----------	-----------	-----------

*Pointes et éperons (équipement véhicule) : les blessures sont infligées sur un résultat de 3 ou plus.

FEUILLE DE RESUME POUR LE TIR CONTRE LES VEHICULES

Le tireur dispose de de 2D6 contre un véhicule, on ajoute le nombre de dés lié à la puissance de l'arme utilisée. Chaque dé affichant un résultat supérieur ou égal à la caractéristique T du tireur est une réussite, un résultat de 6 compte pour 2 réussites.

Nombre de réussites/Effets sur véhicule léger

Côté		Avant	
1 ou 2	Marqueur "avarie"	1-3	Marqueur "avarie"
3	Conducteur blessé - Accident-	4+	Conducteur blessé - Accident-
4+	Conducteur Tué - Accident-	Avant	
		1-3	Marqueur "avarie"
		4+	Conducteur ou Passager blessé* - Accident-

Nombre de réussites/Effets sur véhicule moyen

Côté conducteur		Avant		Côté passager	
1 ou 2	Marqueur "avarie"	1 ou 2	Marqueur "avarie"	1 ou 2	Marqueur avarie
3	Conducteur blessé	3	Passager Blessé*	3	Passager blessé*
4+	Conducteur blessé - Accident-	4+	Conducteur Blessé - Accident-	4+	- Accident-
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Couverts.</p> <p>Cible derrière un couvert = -1D6. Cible derrière un couvert Lourd = -2D6</p> </div>		Arrière		<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Munitions.</p> <p>Si lors d'un tir, un combattant ou un véhicule obtient plus de 1 que de réussites, l'arme utilisée tombe en panne de munitions : elle ne peut plus tirer durant la partie.</p> </div>	
		1 ou 2	Le véhicule reçoit un marqueur "avarie"		
		3	Passager blessé*. Marqueur "avarie"		
		4+	Conducteur blessé - Accident-		

Nombre de réussites/Effets sur véhicule lourd

Côté conducteur		Avant		Côté passager	
1-3	Marqueur "avarie"	1 ou 2	Marqueur "avarie"	1-3	Marqueur "avarie"
4+	Conducteur Blessé - Accident-	3	Marqueur "avarie". Passager Blessé*	4+	Passager Blessé* - Accident-
<div style="border: 2px solid black; padding: 5px;"> <p>Nombre de tireurs/véhicule</p> <p>Pour un véhicule léger 1 occupant peut tirer, 2 pour un moyen et 4 pour un lourd</p> </div>		4+	Conducteur blessé - Accident-	<p>*Combattant blessé au choix du joueur en cas de passagers multiples (dans le cas des véhicules légers, si pas de passager : conducteur blessé et accident).</p>	
		Arrière			
		1-3	Marqueur "avarie"		
		4+	- Accident-		

GABARITS A DECOUPER



. 1 gabarit d'accidents



. 2 gabarit d'explosion



. 4 gabarit de flammes



. 3 Marqueurs d'état

F. A. Q.

- **Puis-je mesurer la distance entre deux figurines avant de déclarer un tir ?**

Oui, les joueurs peuvent mesurer n'importe quelle distance durant la partie.

- **L'ordre d'activation des véhicules (légers, puis moyens et enfin lourds) se fait-elle pour l'ensemble des joueurs ou individuellement ? Exemple, j'ai deux véhicules lourds et mon Adversaire un léger et deux moyens. Joue-t-il tous ses véhicules avant moi ?**

Non, car cet ordre est bien individuel. Si votre adversaire à l'initiative, il activera d'abord son léger, ensuite vous activez l'un de vos lourds, il reprend la main et active un moyen, puis vous jouez votre second véhicule...

- **Un véhicule perd 5 cm par virage allant jusqu'à 90°, qu'en est-il alors pour un virage de 120°, par exemple ? 120 étant compris entre 90 et 2x90, le véhicule perd 2x5 cm = 10 cm de mouvement.**

- **Un combattant à l'intérieur d'un véhicule peut-il tirer durant sa propre activation ?**

Non, on ne peut tirer depuis l'intérieur d'un véhicule que pendant l'activation de celui-ci. S'il veut tirer durant son activation, il devra d'abord payer une action pour en descendre.

- **Un véhicule continue-t-il son mouvement après une collision ?**

Oui s'il s'agit d'une collision avec un fantassin. Dans le cas d'une collision contre un véhicule, le mouvement prend fin.

- **Les avantages du bélier sont-ils liés uniquement à l'avant du véhicule ?**

Oui, on applique les effets que si c'est l'avant qui touche ou est touché.

- **Un pilote peut-il sortir de son véhicule du côté passager ?**

Uniquement si la sortie par son propre côté est impossible.

- **Si je tire sur un véhicule moyen ou sur un lourd, j'obtiens un accident dans les deux cas avec 4 réussites ou plus. Le véhicule lourd ne devrait-il pas être plus solide ?**

Le 4+ ne vient pas du fait que le véhicule est gros ou petit mais du fait que le tireur vise en général le pilote (tant que faire se peut) et là, quelque soit la taille du véhicule, la zone de visée pour toucher le pilote reste la même. Si on canarde à la mitrailleuse le pare-brise d'une voiture ou d'un Truck, pour le conducteur, le résultat est le même. De plus, passer pour un véhicule lourd, l'accident sur 5 touches ou plus revient à dire que des armes (celles qui donnent un total de 4D6) peuvent tuer le pilote d'une voiture mais pas celui d'un camion. Par contre la solidité des véhicules ressort bien lors de collision car on prend en compte la taille des deux véhicules.

- **Corps gigantesque : sympathique bonus de corps-à-corps, mais si le mutant est vraiment si gros, un tireur devrait pouvoir relancer un de ses échecs s'il vise une si grosse bestiole ?**

Les jets de tir ne concernent pas que la visée mais aussi la puissance de l'arme. Le mutant géant est plus facile à toucher mais aussi plus résistant... donc bonus pour toucher qui serait annulé par "l'endurance" du colosse.

- **Angle de tir de 180° dans un véhicule : l'œil humain ne capte les informations précises que sur un champ visuel net de 100° à 40 km/h.**

Ne pas confondre angle de vue et angle de tir. Exemple au milieu du désert on a un angle de vue de 100° mais un angle de tir possible 360°. Donc par une fenêtre l'angle de tir est proche de 180°.



INDEX

ACCIDENT	17, 18, 19	GRAPPIN	30
ALLEGEE	29	HORS-PISTE	15
AMBIDEXTRE	22, 31	INCENDIAIRE	20, 21
ANGLE DE TIR	16, 56	INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.....	27
ANIMAL.....	30, 31	JET	22, 34, 50, 52
ARCHEOLOGUE	27	LANCE-FILET	29
ARMES 16, 21, 22, 26, 28, 29, 30, 31, 36, 39, 44, 46, 50, 52, 56		LANCE-FLAMME	46
ARMES DE TIRS	47	LANCE-ROQUETTES.....	20, 52
ARMURES.....	21	LOURDE.....	20, 21, 30
AVARIE	14, 17, 18, 19, 21, 26, 31	MANŒUVRES.....	15, 51
BACTERIEL	22, 52	MARCHANDS.....	27, 28
BANNIERE.....	30	MECANICIEN.....	31, 50
BELIER	28, 50	MITRAILLEUSE	20, 29, 46, 52
BLESSURES.....	14, 15, 29, 52	MORAL.....	23, 26, 27, 29, 34, 35, 50
BOND	31	MOTEUR GONFLE	29, 50
BOUCLIER	30, 50	MUNITIONS.....	16
CANON A CHEVROTINE	46	MUTANTS.....	10, 26, 27, 30
CAPACITES	50, 54	OPTIONS DE VEHICULES.....	28
CARNAGE	22	PARADE.....	22, 52
CAVALIER.....	31	PILLARDS.....	27
CHANGEMENT DE PILOTE	15	PILOTE EMERITE	31
CHASSEURS	26, 27, 28	POINTES ET EPERONS.....	29, 52
CHEF.....	31, 50	POSTE DE TIR SUPPLEMENTAIRE.....	29
CHUTE	15, 30, 51	QUITTER UN CORPS A CORPS	22
COMBAT MULTIPLE	31	RAFALE.....	20, 21
COMBATTANT EMERITE.....	31	REACTEUR	30
COMPARTIMENT SUPPLEMENTAIRE.....	50	RESERVOIR	21
CORPS GIGANTESQUE	26, 30, 31, 56	RETOUR PROBABLE.....	20, 21
CORPS-A-CORPS.....	30, 56	ROBOTS.....	11, 27, 30
COUVERTS	53	SLOTS	28, 29
CRITIQUE.....	20, 21	SOIGNEUR.....	31, 50
CULTISTES.....	26	SONNE	19
DEBARQUEMENT	19	SURVIVANTS.....	26, 27, 28, 36, 50
DEBARQUEMENT D'URGENCE	19	TIR	16, 20, 21, 52
DEGATS DE ZONE	21	TIR UNIQUE	20, 21
DEPLOIEMENT	34, 35, 36, 37, 38	TIRER DANS UN CORPS A CORPS	16
ENCOMBRANT	20, 21, 22, 30	TOUR DE JEU	15
ESCLAVAGISTES.....	26, 27, 29	TOUT TERRAIN.....	29
FILET.....	30	VEHICULES LEGERS	15, 51
FILS DES SABLES.....	31, 34, 37, 38	VEHICULES LOURDS	15, 16, 56
GABARIT DE FLAMMES.....	21	VEHICULES MOYENS	15, 29, 52
		VOL DE VEHICULE	15

RED HUTTON'S NATION

ENVIE DE RECRÉER DES AFFRONTEMENTS VÉHICULÉS EN MILIEU POST APOCALYPTIQUE?

RBN VOUS FOURNIT UNE BONNE DOSE DE POUSSIÈRE ET D'ODEUR D'ESSENCE MÉLÉS AU SANG !

C'EST UNE RÈGLE GRATUITE EN LIBRE TÉLÉCHARGEMENT QUI SE VEUT ACCESSIBLE ET FLEXIBLE, TOUT EN DÉVELOPPANT UN BACKGROUND SINGULIER ET DÉTAILLÉ.

WOULD YOU LIKE TO KNOW MORE?

FORUM



SITE



TO BE CONTINUED ...