

BLOOD BERETS

COMMENT JOUER

BLOOD BERETS est un jeu de combats tactiques entre une escouade de soldats d'élite de la corporation Imperial et un détachement de morts-vivants des Légions Obscures comprenant des Légionnaires et des Commandeurs Népharites. Chacun des deux joueurs déplace son groupe de figurine sur un plateau de jeu composé de neuf éléments.

Les règles sont organisées de façon à servir d'introduction au jeu Warzone. Celles-ci ne reprennent que les règles principales du jeu de combat de figurines pour permettre la mise en place de parties rapides. Un chapitre consacré aux règles principale précède des règles spécifiques à certaines missions. Enfin, seules quelques unités sont présentées en guise d'échantillon et vous donnent la possibilité de rejouer les missions.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- D'un exemplaire de ces règles
- D'une feuille de marqueurs à découper
- Des figurines 28 mm représentant :
 - 4 Blood Berets armés d'un Invader
 - 2 Blood Berets armés d'une arme lourde
 - 1 Blood Berets armé d'une épée tronçonneuse
 - 8 Légionnaires Morts-Vivants armés d'un kratach
 - 1 Nécomutnant armé d'un belzarach
 - 1 Népharites armés d'un Azogar
- D'un dé à vingt faces
- De neuf pièces double-face (8 cases de largeur sur 12 de longueur) composant le plateau de jeu
- D'un tableau de déploiement des troupes
- D'un endroit où jouer

LANCEMENT DU DÉ

L'issue des événements du champ de bataille se décide par un lancer de dé. Naturellement, vos choix tactiques sont un choix décisif, mais le dé introduit un élément de hasard grâce auquel aucune situation n'est jamais jouée d'avance. Même confronté à la mère de tous les démons, vous conservez une chance, aussi infime soit-elle, de voir vos troupes l'emporter !

Dans Blood Berets, on utilise un dé à vingt faces (1D20) pour déterminer des choses comme le succès ou l'échec d'une attaque. Le nombre maximum à tirer pour parvenir à un résultat donné sera spécifié au chapitre de règles correspondant, mais sachez d'ores et déjà qu'en règles générales, il vous faudra obtenir le résultat le plus bas possible. Sauf indication contraire, un résultat de 1 se soldera toujours par un succès, tandis qu'un 20 signifiera toujours un échec.

PRÉPARATION

Avant tout, commencez par vous procurer les figurines qui représenteront les combattants. Procurez-vous une feuille autocollante - une étiquette peut faire l'affaire - et notez deux suites de chiffres de 1 à 7 et de 1 à 10. Découpez-les et fixez-les sur les socles des figurines.

Les numéros permettent d'identifier chaque figurine. Pour les Blood Berets, donnez les numéros 1 et 3 au sergent et spécialistes et les numéros 4 à 7 aux soldats ordinaires. Donnez également les numéros 1 et 2 au Commandeur Népharite et Golem d'Obscurité et les numéros 3 à 10 aux Légionnaires.

Le plateau de jeu

Chacune des neuf pièces qui composent le plateau de jeu comporte une face "jungle" et une face "grotte". Il existe trois configurations différentes aussi bien pour les grottes que pour la jungle. Le joueur des Blood Berets n'a aucun moyen de prévoir à l'avance le terrain qu'il découvrira sous la jungle, puisque les trois différents types de grottes se retrouvent au dos de chaque type de jungle.

La mise en place du plateau de jeu est effectué secrètement par le joueur des Légions. Pour une mission en sous-sols, il le dispose de façon à causer autant de difficultés que possible aux Blood Berets. Il retourne ensuite les éléments à l'envers pour cacher le réseau de grottes au joueur des Blood Berets. Il est bon de se souvenir de cette disposition, car elle mime les déplacements aussitôt les éléments retournés à l'envers.

On retourne toujours les éléments de la même façon, par exemple en les soulevant par un des grands côtés et en les faisant pivoter autour d'un axe imaginaire disposé dans la longueur. On conserve ainsi la configuration du plateau.

Il est important de se rappeler que les parties du plateau de jeu montrant une face de jungle pendant que les Blood Berets explorent les grottes ne représentent pas véritablement une jungle mais simplement une partie encore inexplorée du réseau souterrain. Il en va de même lorsque les troupes de la corporation Imperial progressent à travers la végétation vénusienne : les éléments de grottes ne représentent qu'une partie encore inexplorée de la jungle. Lorsqu'un Blood Beret pénètre sur un nouvel

élément, on le retourne pour découvrir le terrain correspondant. On considère qu'il est alors à l'endroit, quel que soit le type d'environnement qu'il expose.

Les éléments restés à l'envers peut être utilisés par le joueur des Légions pour effectuer des mouvements de troupes rapides et partiellement secrets. secrets parce que ses troupes sont représentées par des marqueurs de troupes anonymes ; rapides, parce que ces marqueurs peuvent couvrir dans un même temps des distances plus importantes que les figurines qu'ils représentent et donc lancer des attaques soudaines et imprévisibles.

Le tableau de déploiement

Le joueur des Légions utilise un tableau pour déployer ses troupes et placer les mines et les entrées des souterrains. les neuf cases du tableau représentent les neuf éléments du plateau de jeu. les marqueurs placés sur le tableau représentent les objets et les figurines disposés sur le plateau. La partie bleue de chaque case montre les troupes dans les grottes et la partie sable les objets en surface.

Le joueur des Légions déploie les troupes dont il dispose (selon les paramètres de la mission) sur le tableau. Chaque figurine numérotée est représentée par un marqueur de troupe des Légions. De plus, le joueur des Légions bénéficie que quatre marqueurs leurs (numérotées de 11 à 14) pour embrouiller l'ennemi. Tous ces marqueurs sont disposés face cachée. le joueur des Légions peut les examiner à tout moment.

Chaque case du tableau est divisée en deux parties. Placez les marqueurs de troupes des Légions dans les moitiés bleues.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une fois que chacun a choisi son champ, la partie peut commencer. Toutefois, avant de décrire le mécanisme des règles en détail, voici un résumé dans les grandes lignes du déroulement d'une partie, depuis le début jusqu'à la fin ; ce résumé connaît quelques exceptions, mais qui seront précisées plus loin dans les règles.

RÉSUMÉ

1. Le joueur des Légions dispose le plateau de jeu à sa convenance.
2. Le joueur des Légions déploie ses marqueurs de troupes sur le tableau de déploiement.
3. Le joueur des Blood Berets décide dans quel élément il souhaite commencer.
4. Le joueur des Légions retire ses marqueurs de l'élément correspondant sur le tableau et les place sur une partie adjacente.
5. Le joueur des Blood Berets déploie ses figurines sur l'élément choisi.
6. On procède à un test d'initiative.
7. La partie peut commencer.

ORDRE DE JEU

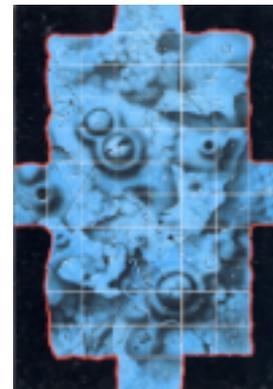
L'ordre de jeu peut donner un avantage significatif à un joueur sur son adversaire. Afin de le déterminer de manière équitable, on procède donc à un test d'initiative, dans lequel chaque joueur lance 1D20 en ajoutant l'Autorité du meilleur de ses figurines au résultat du dé. Le joueur qui l'emporte désigne une de ses figurines et lui fait accomplir ses actions. On dit qu'il "active" sa figurine. Un combattant actif peut effectuer différentes choses, qui seront détaillées au chapitre Actions. Quand une figurine a utilisé toutes ses actions, on place un marqueur d'activation à côté d'elle pour montrer que son tour est passé. Les joueurs continuent ainsi l'un après l'autre à activer l'une de leurs figurines jusqu'à ce que toutes aient agi. À ce stade, le tour de jeu se termine, on retire de la table tous les marqueurs d'activation et les joueurs procèdent à un nouveau test d'initiative. Les tours de jeu se succèdent ainsi jusqu'à la victoire de l'un des joueurs.

LES LÉGIONNAIRES

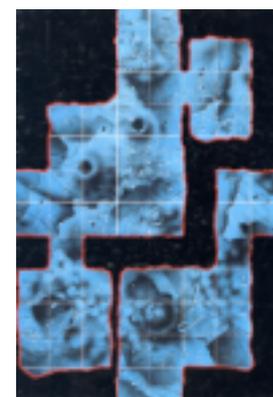
Avant qu'une figurine des Légions puisse agir, elle doit être activée, c'est à dire déplacée du tableau au plateau de jeu. Quand le joueur des Légions a l'initiative, il peut placer l'un de ses marqueurs de troupes sur la partie correspondante du plateau de jeu. Il peut également le déplacer sur un élément adjacent du plateau de jeu ou attaquer un Blood Beret s'il le désire. On dépose enfin le marqueur d'activation à côté du marqueur de troupes (ou de la figurine s'il a été converti).

- La localisation exacte d'un marqueur de troupes sur un élément n'a aucune importance. pour les Blood Berets, il s'agit simplement d'un signe d'activité ennemie.

SALLE



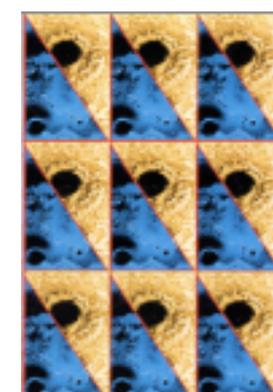
CORRIDOR



LABYRINTHE



TABLEAU DE DÉPLOIEMENT



- les marqueurs se déplacent directement d'un élément à n'importe quel autre élément adjacent (mais pas en diagonale).
- Les marqueurs sont convertis en figurines lorsqu'ils parviennent dans une partie de grottes contenant des Blood Berets (mais pas s'il se contente de traverser le côté opposé d'un corridor, voir diagramme). On peut placer autant de marqueurs que l'on veut sur chaque élément.
- Les marqueurs de Légionnaires peuvent passer d'un élément à un autre. Les Népharites et les leurres peuvent traverser un premier élément et passer sur un second.
- Aussitôt qu'un leurre est identifié par un Blood Beret, il est retiré du jeu définitivement - "... juste une interférence sur le détecteur".
- Les forces des Légions sont reconverties en marqueurs quand et si elles regagnent une partie de grottes encore inexplorée.
- Si un marqueur de troupes parvient dans un élément de terrain exploré qui ne contient aucune figurine Blood Berets, il n'est pas converti en figurine.

Quand un marqueur de troupes des Légions débouche dans un élément de terrain contenant des Blood Berets (dans le même côté d'un corridor) il devient nécessaire de déterminer quel joueur va déployer le Légionnaire. Chacun lance 1D20 en ajoutant l'Autorité des figurines concernées : le joueur des Légions utilise l'Autorité de la figurine qui pénètre sur l'élément de terrain, tandis que le joueur des Blood Berets choisit la meilleure Autorité de ses figurines présentes sur cet élément. Si le joueur des Blood Berets l'emporte, le marqueur de troupe des Légions est converti en figurine et placé immédiatement à l'extérieur de l'élément de terrain. Cette figurine doit ensuite dépenser une action pour pénétrer sur l'élément au début de son tour. Si le joueur des Légions l'emporte, il place sa figurine sur l'élément à l'endroit de son choix sans dépenser d'action.

Remarque : les troupes des Légions se déplacent plus rapidement en tant que marqueurs que sous forme de figurines.

LES BLOOD BERETS

Lorsque qu'un Blood Beret pénètre sur un nouvel élément du plateau de jeu, celui-ci est retourné de façon à révéler une autre partie du champ de bataille. Si des marqueurs de troupes des Légions se trouvent sur cet élément, il devient nécessaire de déterminer quel joueur va déployer les figurines des Légionnaires. Chacun lance 1D20 en ajoutant l'Autorité des figurines concernées : le joueur des Blood Berets utilise l'Autorité de la figurine qui pénètre sur l'élément de terrain, tandis que le joueur des Légions choisit la meilleure Autorité de ses figurines présentes sur cet élément.

Le joueur qui l'emporte dispose les figurines des Légions à l'emplacement de son choix sur l'élément de terrain. En revanche les objectifs principal et secondaire sont toujours placés par le joueur des Légions.

PROFILS DE PERSONNAGES

Beaucoup d'informations sont concentrées sur les cartes de personnage.

Sergent des Blood Berets

1

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	12	13	3	1	3	10

Équipement

épée tronçonneuse, pistolet-mitrailleur, fusil d'assaut

Règles spéciales :

Un tireur prenant pour cible la figurine lorsque celle-ci est voilée subit un malus de -2 à son TIR. Ce malus n'est pas cumulable avec le statut d'être à couvert.

Les caractéristiques donnent la valeur chiffrée des atouts et faiblesses du combattant. Les caractéristiques sont les suivantes :

Nom et n°

C'est simplement le nom du combattant, comme Légionnaire Mort-Vivant, par exemple. Le numéro ne sert qu'à repérer à quelle figurine ce profil correspond.

Combat rapproché (COM)

Cette caractéristique mesure la compétence martiale du personnage contre un adversaire dans une case adjacente. Le fait qu'une arme puisse ou non être employée en combat rapproché est spécifié dans son profil.

Tir (TIR)

Cette caractéristique mesure la compétence martiale du personnage contre un adversaire qui n'est pas dans une case adjacente. Là encore, certaines armes imposent un malus ou un bonus au Tir de la figurine en fonction de leur efficacité et de leur portée. Ces modificateurs sont spécifiés dans le profil de chaque arme.

Autorité (AUT)

Cette caractéristique mesure le self-control et le charisme naturel du personnage. L'Autorité reflète à la fois l'entraînement et la discipline ; elle affecte ce que le combattant est capable de faire sur le champ de bataille et la façon dont il réagit dans des circonstances particulièrement effrayantes.

Actions (ACT)

Cette caractéristique décide du nombre de choses pouvant être accomplies par le personnage durant un tour. Vous pouvez considérer chaque action comme une occasion d'effectuer une chose, se déplacer, par exemple, ou encore faire feu avec une arme. Ces activités sont détaillées plus loin à la rubrique Actions.

Blessures (BLE)

Cette caractéristique mesure la sévérité des dommages pouvant être encaissés par le combattant avant d'être tué ou détruit. Un combattant ordinaire n'a droit qu'à 1 blessure, ce qui veut dire qu'un seul tir peut parfaitement suffire à le tuer. Les Népharites plus coriaces ont droit à 3 blessures. Quelle que soit sa nature, quand la caractéristique Blessures d'une cible est réduite à 0, elle est mise hors d'état de nuire et sa figurine est retirée du jeu.

Déplacement (DEP)

Cette caractéristique montre la distance, en cases, susceptible d'être couverte par le personnage en une action. Le déplacement peut être affecté par le terrain comme indiqué à la rubrique Terrain. Cette question sera abordée plus en détail à la rubrique Déplacement.

Armure (ARM)

Cette caractéristique donne une indication de la difficulté à blesser le personnage. Plus sa valeur est haute, plus son efficacité est grande. Ne pensez pas à l'Armure comme à un ensemble de plaques de métal articulées, mais plutôt comme la valeur chiffrée de la résistance globale du personnage aux dommages.

Équipement

Cette partie du profil dresse la liste des armes et du matériel possédés par le personnage. Certains scénarios permettent d'allouer du matériel supplémentaire à une figurine.

Règles spéciales

Cette rubrique énumère les éventuelles facultés spéciales du personnage. Tous les combattants n'en possèdent pas. Les facultés spéciales peuvent procurer différents avantages, comme d'utiliser la Symétrie Obscure ou de soigner un camarade.

ACTIONS

Les actions sont le nombre d'opportunités qui se présentent à la figurine active. La plupart des combattants disposent de 3 actions, ce qui leur donne grosso modo trois opportunités d'accomplir quelque chose durant leur tour. Par exemple, un combattant avec 3 action peut effectuer trois déplacements ou se déplacer, viser, puis faire feu avec son arme. Dans le tableau suivant, vous trouverez une liste détaillant toute les actions susceptibles d'être effectuées avec une ou plusieurs actions :

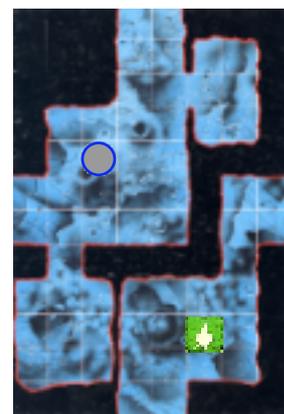
- Se déplacer
- Viser
- Utiliser la Symétrie Obscure
- Se mettre en attente
- Attaquer
- Détecter un objet
- Révéler un objet

SE DÉPLACER

Les déplacements ne peuvent s'effectuer que vers une case adjacente inoccupée (en diagonale aussi). Une figurine ne peut pas se déplacer à travers ni rester sur une case occupée par une autre figurine. Au cours d'une action de déplacement, une figurine peut changer de direction à son gré et se retrouver en fin de course dans une toute nouvelle orientation. Toutefois, si elle désire simplement pivoter pour tirer sur un adversaire placé dans son dos, il lui faut pour cela utiliser une action. Elle peut passer entre deux cases occupées si ce déplacement l'amène directement à une case adjacente inoccupée.

Orientation. Dans Blood Berets, la plupart des figurines ont deux orientations : l'avant et l'arrière. L'avant désigne la direction dans laquelle regarde la figurine, et l'arrière celle à laquelle elle tourne le dos. Ce qui ne veut pas dire que les combattants ne jettent jamais un coup d'oeil par-dessus leur épaule ; c'est simplement un moyen d'indiquer vers où leur attention est concentrée. Pour la plupart des combattants, l'avant couvre un arc de 180 degrés depuis le centre de leur socle (voir diagramme ci-contre).

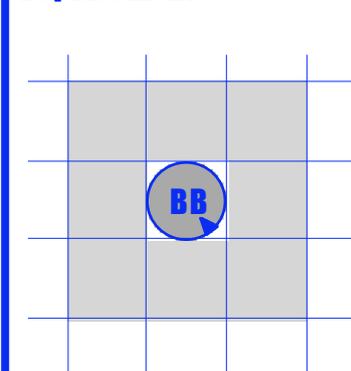
CÔTÉ OPPOSÉ D'UN CORRIDOR



DÉVOILEMENT D'UN MARQUEUR LÉGION

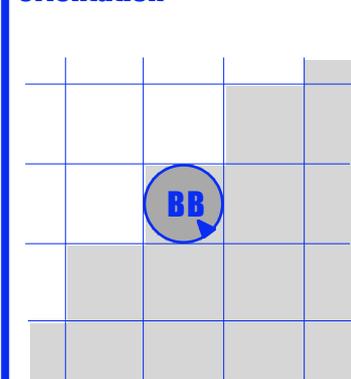
Le marqueur de troupe est situé dans une portion de corridor isolée du Blood Beret, le joueur des Légions n'a donc pas à révéler ce que désigne le marqueur.

Déplacement



TOUTES LES CASES OMBRÉES SONT ADJACENTES

Orientation



MARQUE SUR LE SOCLE D'UNE FIGURINE

Ce diagramme montre l'avant d'une figurine, indiqué par la marque sur son socle. Nous vous conseillons de peindre une petite marque ou un symbole sur le socle de vos figurines, de façon à indiquer clairement leur orientation.

ATTAQUER COMBAT À DISTANCE

Quand une figurine fait feu avec son arme, le joueur doit effectuer un test afin de déterminer s'il réussit à atteindre sa cible. Utilisez la procédure suivante pour calculer le nombre à ne pas dépasser pour une attaque réussie :

- Prenez la caractéristique TIR du tireur ;
- Soustrayez les éventuels modificateurs dus au couvert ;
- Appliquez les modificateurs dus à l'arme, au fait d'avoir visé ou à une éventuelle faculté spéciale.

Vous obtenez ainsi le TIR final modifié par les circonstances. C'est le nombre à ne pas dépasser avec votre jet de 1D20 si vous voulez que votre combattant réussisse son attaque. Quels que soient les modificateurs, un résultat de 1 est toujours un succès (avec un bonus de +4 aux dommages), tandis qu'un résultat de 20 compte toujours comme un échec (avec un malus de -4 au TIR pour la prochaine attaque à distance dans ce tour).

Exemple

- Imaginons que le tireur est un membre d'escouade ordinaire, avec un TIR de 7 ;
- La cible se trouve à couvert dans les fourrés, ce qui nous indique un modificateur de -1, ce qui nous donne un TIR final de 6. Le joueur doit donc obtenir 6 ou moins pour que le tireur atteigne sa cible. S'il y parvient, la victime fera l'objet d'un test d'armure.

COMBAT RAPPROCHÉ

Pour définir clairement le combat rapproché, disons que seuls des combattants dans des cases adjacentes sont considérés comme engagés en mêlée. Le joueur actif désigne la cible de sa figurine, et consacre une action pour réaliser son attaque. Le joueur doit effectuer un test afin de déterminer s'il réussit à atteindre sa cible. Utilisez la procédure suivante pour calculer le nombre à ne pas dépasser pour une attaque réussie :

- Prenez la caractéristique COM de votre combattant et appliquez les éventuels modificateurs dus à la panique ;
- Appliquez les éventuels modificateurs d'armes et de facultés spéciales.

Vous obtenez un COM modifié par les circonstances. C'est le nombre à ne pas dépasser avec votre jet de 1D20 si vous voulez que votre combattant réussisse son attaque. En dépit de tous les modificateurs éventuels, dans un test d'Attaque, un résultat de 1 est toujours une réussite (avec un bonus de +4 aux dommages) et un résultat de 20 toujours un échec (avec un malus de -4 au COM pour la prochaine attaque en mêlée dans ce tour).

Le test d'Armure

Lorsqu'un personnage est touché par une arme, un test d'armure doit être effectué afin de déterminer si sa combinaison de combat, sa chance ou la simple épaisseur de son crâne lui permet d'éviter une blessure.

Le chiffre de base de ce test est toujours égal ou inférieur à 10. Cependant, cette base est modifiée par la comparaison entre les dommages de l'attaque et l'Armure de la cible. Utilisez la méthode suivante pour calculer le nombre à ne pas dépasser pour réussir votre test d'Armure.

- Le seuil de base d'un test d'Armure est toujours égal ou inférieur à 10 ;
- Si les dommages de l'attaque sont égaux à l'Armure de la cible, ce seuil de base n'est pas modifié et vous devez obtenir 10 ou moins pour réussir son test d'Armure ;
- Si les dommages de l'attaque sont supérieurs à l'Armure de la cible, ôtez 1 au seuil de base pour chaque point de différence ;
- Si les dommages de l'attaque sont inférieurs à l'Armure de la cible, ajoutez 1 au seuil de base pour chaque point de différence.

En dépit de tous les modificateurs éventuels, dans un test d'Armure, un résultat de 1 est toujours une réussite et un résultat de 20 toujours un échec.

Exemple : Un Légionnaire arrive à toucher un Blood Beret en combat rapproché.

- *DOM du fusil de Légionnaire = 13*
- *Armure du Blood Beret = 10*
- *L'armure est inférieure de 3 points ; le seuil de base de 10 bénéficie d'un modificateur de -3*
- *Jet d'Armure pour éviter la blessure = 7 ou moins*

Blessures

Une blessure suffit à tuer les Légionnaires et les Blood Berets, mais il en faut trois pour achever les Commandeurs Népharites.

Les armes comportant un multiplicateur de blessures ont la possibilité d'infliger plus d'une blessure à chaque attaque. Le multiplicateur indique le nombre de blessures potentielles. Une balle à haute vitesse peut vous infliger plusieurs blessures en réorganisant la disposition de vos organes internes !

Le multiplicateur de blessures - (x2), (x3), etc. - est noté à la suite des dommages de l'arme. En cas d'attaque réussie, la cible doit faire un nombre de tests d'armure égal au multiplicateur (deux tests pour un multiplicateur de (x2), trois pour un multiplicateur de (x3), et ainsi de suite). Les dommages eux-mêmes ne changent pas, mais la victime subit une blessure pour chaque test raté.

À couvert

Le couvert désigne n'importe quel type de terrain derrière lequel s'abrite un combattant pour éviter de se faire tirer dessus. Un combattant peut ainsi se trouver, soit à couvert, soit voilé, derrière un couvert dur, soit léger.

Par exemple, un combattant dissimulé derrière un buisson sera peut-être difficile à atteindre, mais ce ne seront pas les feuilles du buisson qui risquent de freiner la course des balles. En revanche, un combattant caché derrière un angle demeurera à la fois difficile à atteindre et protégé des balles par l'angle du mur :

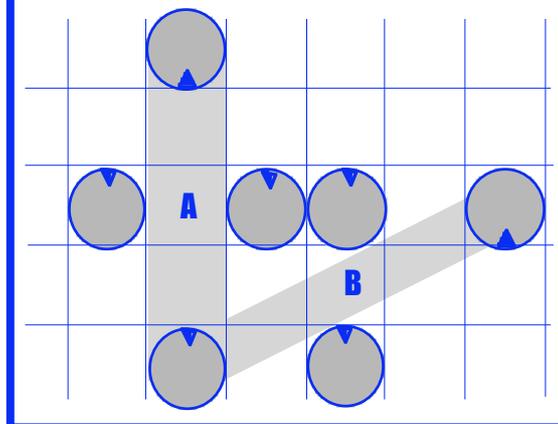
- Si une cible n'est visible qu'à moitié ou moins en raison du terrain et se trouve à moins de 4 cases de l'obstacle, on considère qu'elle est voilée. Une cible voilée impose un malus de -1 au TIR.
- Si elle se trouve en plus au contact de socle du terrain gênant et que celui-ci n'est pas susceptible d'arrêter un projectile, on considère qu'elle est en couvert léger. Une cible en couvert léger impose un malus de -2 au TIR.
- Si elle se trouve en plus au contact de socle du terrain gênant et que celui-ci est susceptible d'arrêter un projectile, on considère qu'elle est en couvert dur. Une cible en couvert dur impose un malus de -3 au TIR.
- Un combattant ne cumule pas les bonus de plusieurs couverts. Appliquez simplement le bonus maximum.

La dureté ou la légèreté du couvert ne dépend pas de la proportion visible de la cible, mais du terrain lui-même. En règle générale, on peut considérer que les fourrés et la jungle procurent un couvert léger, tandis que les parois de grotte procurent un couvert dur.

Tir entre combattants alliés

Un combattant peut tenter de tirer entre deux amis tant qu'il y a suffisamment d'espace entre eux. Un intervalle de 1 pas entre les socles des deux figurines est considéré comme suffisant. C'est également l'espace requis pour tirer entre un ami et un obstacle quelconque. Une arme de tir indirect permet de raccourcir cette distance mais une ligne de mire est toujours requise jusqu'à la cible. On simule ainsi le souci du tireur de ne pas toucher un compagnon d'armes. Même si le combattant dispose d'une fenêtre de tir suffisante, sa cible peut tout de même être partiellement voilée par l'obstacle ou l'un des amis en question, auquel cas elle bénéficie des avantages du couvert (voir diagramme ci-dessous).

Tir entre combattants amis



- A. La fenêtre de tir mesure 1 pas de large, la cible est valable.
B. La fenêtre de tir est trop étroite, la cible est intouchable.

Tir en mêlée

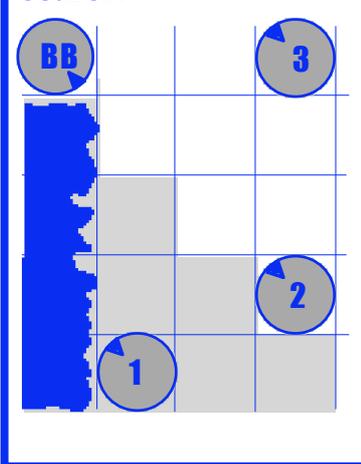
Quand un combattant tire sur un adversaire engagé en mêlée, il ne peut pas être certain de savoir quel combattant il va toucher, tant la situation est changeante et confuse. Tout dépend du nombre et de la taille des participants à la mêlée. Pour décider qui est touché suivez la procédure suivante :

- Le tireur commence par choisir sa cible, en respectant naturellement les règles concernant la priorité de tir et le tir entre combattants amis ;
- Pour tenter un tir en mêlée, la figurine doit d'abord réussir un test d'Autorité avec un malus de -4. En cas d'échec, elle ne peut pas tirer et son action est perdue. En cas de réussite, il peut tenter sa chance et n'aura plus à faire de tests pour les prochains tirs dans cette mêlée ;
- Les népharites n'ont pas à faire ce test d'Autorité ;
- En cas d'échec de plus de 4 points au test de Tir, le projectile atteint le combattant allié. Ce dernier doit procéder à un test d'Armure ;

Armes à marqueur

Ces armes sont celles dont l'effet s'étend directement à partir du canon, comme dans le cas des lance-flammes, par exemple. Sauf indication contraire, pas besoin de faire un test d'attaque avec elles : il suffit de dépenser 1 action pour faire feu, de centrer le marqueur sur la cible. L'attaque touche ensuite

Couvert



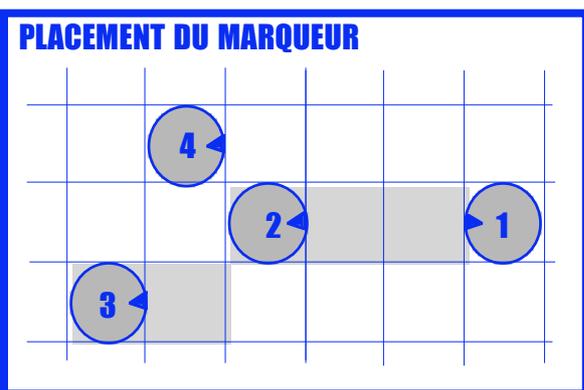
APPLICATION DU COUVERT

Ce diagramme montre que la figurine 1 ne peut tirer sur la figurine Blood Beret faute d'une ligne de mire. La figurine 2 peut tirer mais subira un malus de -2 au tir du fait que le Blood Beret est directement placé derrière un couvert léger. Enfin la figurine 3 peut tirer sur le Blood Beret sans aucun malus.



Marqueur de troupes

Les combattants donc le socle est atteint même partiellement, par le marqueur. Celui fait 5 cases de longueur et 1 de largeur. Ces armes peuvent être employées en combat rapproché, sauf indication contraire dans leur profil. À la portée du combat rapproché, elles n'utilisent pas leur marqueur mais obligent le combattant à faire un test d'attaque normal.



- Le marqueur est placé au contact du tireur 1 et centré sur la cible 2 et 3.
- Le marqueur n'atteint pas le combattants 4, qui échappe donc à l'attaque.

VISER

Une figurine peut consacrer une action à viser avant de tirer. elle obtient alors un modificateur de +3 au TIR. Ce bonus s'applique à tous les tirs successifs sur une même cible pour ce tour. La figurine ne peut pas entreprendre une autre action entre le moment où elle vise et celui où elle tire. Une figurine en combat rapproché ne peut pas consacrer d'action à viser.

UTILISER LA SYMÉTRIE OBSCURE

Les Commandeurs Népharites ont accès à un certain nombre de pouvoirs obscurs. Lorsqu'un Népharite emploie un pouvoir obscur, il soustrait le niveau du pouvoir à la valeur de sa compétence Symétrie Obscure. Plus le pouvoir possède un niveau élevé, plus il est difficile à manier. Un Népharite ne peut utiliser la Symétrie Obscure qu'une seule fois par tour. L'utilisation d'un pouvoir obscur nécessite une action, avant de lancer 1D20.

- Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur modifiée de sa compétence Symétrie Obscure, le sort prend effet.
- Si le résultat est supérieur à valeur modifiée de sa compétence Symétrie Obscure, le sort ne prend pas effet.

Si le pouvoir obscur est une forme d'agression psychique contre le Blood Beret, la victime peut tenter un test d'Autorité pour échapper malgré tout aux effets du sort. Ce test est inutile contre un emprisonnement, car le Blood Beret qui en est victime est déjà mort au moment d'en subir les effets.

DÉTECTER UN OBJET

Dans la jungle, un Blood Beret qui utilise son détecteur cherche à repérer une activité ennemie ou des pièges camouflés, afin d'éliminer la première et d'éviter les seconds. En surface, la détection prend une action avant de lancer 1D20.

- Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de son Autorité, un objet est repéré. le joueur des Légions retire l'objet se son choix de la partie du tableau correspondante et le place dans l'élément occupé par le Blood Beret, à deux cases au moins de distance de n'importe quelle figurine.
- Si le résultat est supérieur à valeur de son Autorité aucun résultat n'est obtenu.

RÉVÉLER UN OBJET

Après qu'un objet est été détecté (qu'il soit passé du tableau au plateau de jeu), sa nature reste inconnue. Pour découvrir en quoi consiste un objet, le Blood Beret doit s'en approcher en pénétrant dans une case adjacente. Il effectue alors un test d'Autorité (qui ne compte pas pour une action). En cas de succès, le marqueur est retourné et la nature de l'objet révélé. En cas d'échec il explose.

SE METTRE EN ATTENTE

Le joueur des Blood Berets peut choisir de reporter une de ses actions à plus tard dans le tour - les Blood Berets ne sont pas une horde hurlante et savent guetter une opportunité. Quand une figurine se met en attente, elle met une action de côté, en réserve, afin de pouvoir l'utiliser plus tard entre la fin de son tour et sa prochaine activation. L'utilisation d'une action de réserve peut toujours interrompre l'action d'un autre personnage tant que ce dernier ne nécessite aucun jet de dé. Un déplacement, par exemple, peut être interrompu sans problème. Un tir, en revanche, ne peut pas être interrompu par une action de réserve, puisqu'il fait appel à un jet de dé. La figurine en attente doit attendre la fin d'une telle action avant de pouvoir utiliser sa propre action de réserve.

LA JUNGLE

La densité de la végétation d'une jungle n'est pas la même partout. Le plateau de jeu montre trois nuances de terrain : fauve, vert clair et vert foncé. Un minuscule point rouge est placé au centre de chaque case. Le type de terrain affiché sous ce point est considéré comme étant celui de toute la case pour ce qui concerne le déplacement et les autres activités.

Modificateurs aux déplacements

Terrain dégagé	aucune pénalité
Fourrés	déplacement divisé par deux
Jungle	déplacement divisé par deux

Le déplacement à travers le terrain dégagé (fauve) s'effectue normalement, au rythme de 3 cases par action. À travers le terrain difficile, c'est-à-dire fourrés (vert clair) ou jungle (vert foncé), il est sévèrement ralenti - pénétrer dans une telle case nécessite 2 pas au lieu de 1. En consacrant 2 actions au déplacement, vous pouvez franchir un total de 3 cases de terrain difficile. En trois actions vous pouvez en franchir 4 cases.

Écran

N'importe quelle figurine peut se dissimuler dans la jungle. S'il y a deux cases de jungle ou plus entre deux figurines ennemies, elles ne peuvent pas se tirer dessus car elles sont gênées par la végétation.

N'importe quelle figurine peut se dissimuler derrière un terrain difficile. Celui-ci fournit un couvert "voilé" pour toute ligne de mire traversant cette case et si la cible ne se trouve pas dans une case adjacente (-1 TIR). Si la cible se trouve au contact du terrain difficile, celui-ci fournit un couvert léger (-2 au tir).

Savoir si une case de jungle protège ou non une figurine n'est pas toujours évident. En cas de doute, tracez une ligne réunissant le centre des deux cases occupées par les figurines. Si cette ligne coupe aussi peu que ce soit deux cases de jungle ou plus, la figurine est invisible.

CACHER QUELQUES PETITES CHOSES ...

Une des étapes de la préparation d'une mission en jungle est la mise en place des marqueurs de mines et d'entrées de souterrains sur le plateau. le joueur des Légions dispose de 18 marqueurs d'objets (deux pour chaque élément du plateau). On ne peut placer qu'une seule entrée de souterrain par élément. en attendant d'être déployés sur le plateau de jeu, les marqueurs sont positionnés sur les parties ocres du tableau. Les marqueurs de troupes sont placés sur les parties bleues comme auparavant.

Ces 18 marqueurs d'objets se répartissent de la façon suivante :

- 3 entrées de souterrains.** Ceux-ci nécessitent d'abord une action de Détecter un objet pour que les marqueurs soient placés face cachée sur le plateau de jeu. Ensuite seulement un Blood Beret peut consacrer une action à Révéler un objet pour indettifier sa nature. En cas de réussite, l'entrée du souterrain est révélée (le marqueur est placé face ouverte). En cas d'échec, l'entrée du souterrain est piégée ! L'explosion est traitée comme une mine conventionnelle et l'accès est détruit.
- 12 mines conventionnelle et 3 mines anti-personnelles.** Celles-ci nécessitent d'abord une action de Détecter un objet pour que les marqueurs soient placés face cachée sur le plateau de jeu. Ensuite seulement un Blood Beret peut consacrer une action à Révéler un objet pour indettifier sa nature. En cas de réussite, la mine est révélée (le marqueur est placé face ouverte). En cas d'échec, la mine explose. Une fois la mine révélée, un test d'Autorité doit être réalisé pour chaque Blood Beret passant sur une case adjacente. En cas de réussite, la mine est désamorcée et retirée de la partie. En cas d'échec, la mine explose.
- Explosion d'une mine**
 - Les mines conventionnelles n'affectent que la figurine qui les déclenche (DOM 9). Les mines antipersonnelles touchent également toutes les cases adjacentes (DOM 12). Le joueur des Légions choisit librement la case d'impact des grosses mines, à condition toutefois que la figurine qui les déclenche soit comprise dans la zone d'effet. Les forces des Légions subissent les effets de l'explosion si elles se trouvent dans la zone d'effet.



Objet non révélé



Entrée de souterrain



Mine conventionnelle



Mine anti-personnelle

Quand risque-t-on de déclencher une mine ?

À chaque fois qu'un Blood Beret parvient sur un élément de terrain comportant encore des marqueurs de mines ou d'entrées sur le tableau, on lance le dé pour déterminer s'il déclenche ou non une mine.

Dans l'affirmative, la mine est généralement prise dans l'élément de plateau où le Blood Beret achève son déplacement. mais s'il n'y a pas ou plus de marqueurs à découvrir à cet endroit, les mines déclenchées sont prises dans un élément de plateau traversé antérieurement par la figurine.

Si une mine est déclenchée et que le seul marqueur disponible soit une entrée de souterrain, le piège explose et fait effondrer l'accès.



Porteblindée

LES CANYONS

Les canyons du désert martien montrent des formations au grottes fournissant ainsi de nombreux couverts. Un minuscule point blanc est placé au centre de chaque case. Le type de terrain affiché sous ce point est considéré comme étant celui de toute la case pour ce qui concerne le déplacement et les autres activités.

Le déplacement à travers le sable (rouille) s'effectue normalement, au rythme de 3 cases par action. À travers le terrain difficile, c'est-à-dire les rocailles (gris clair), il est sévèrement ralenti - franchir une telle case nécessite 1 action complète.

Écran

N'importe quelle figurine peut se dissimuler derrière une rocaille. Celle-ci fournit un couvert "voilé" pour toute ligne de mire traversant cette case et si la cible ne se trouve pas dans une case adjacente (-1 TIR). Si la cible se trouve au contact de la rocaille, celle-ci fournit un couvert dur (-3 au TIR)

Savoir si une case de rocaille protège ou non une figurine n'est pas toujours évident. En cas de doute, tracez une ligne réunissant le centre des deux cases occupées par les figurines. Si cette ligne coupe aussi peu que ce soit 1 cases de rocaille ou plus, la figurine est à couvert.

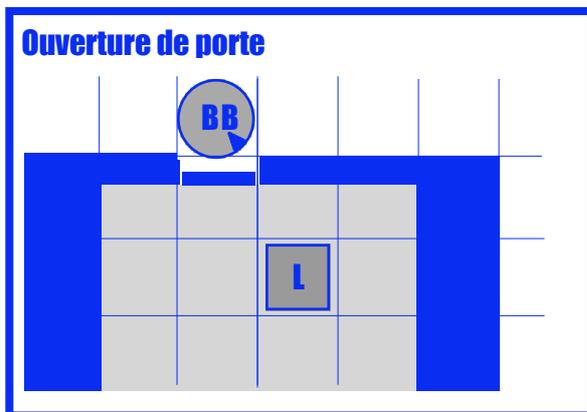
LE DREADNOUGHT

Les corridors de métal d'un vaisseau spatial s'apparentent dans leur disposition aux éléments de grotte. Mais la ressemblance s'arrête là. Un autocanon ne peut détruire aucune des parois renforcées du vaisseau mais pas les portes blindées scellant chaque section.

Les portes blindées

Lors de l'installation d'un élément de vaisseau, le joueur des Légions doit installer toutes les portes signalées sur l'élément en position fermées (leur position est signalée par un point vert).

Pour ouvrir ou fermer une porte, un personnage doit se placer dans une case adjacente à la porte et dépenser une action (une porte ouverte est tournée face à une cloison). Une porte blindée détruite par l'usage d'un autocanon est retirée du jeu.



Ouverture de porte

Tant que la porte reste fermée, le joueur des Légions n'a pas à révéler son marqueur. Un marqueur de troupes peut ouvrir et fermer une porte blindée comme n'importe quel personnage (si une figurine des Légions ferme une porte et s'isole ainsi des figurines Blood Berets, alors il peut être remplacé par un marqueur de troupes).

LES MISSIONS

Vous pouvez jouer l'une des trois missions présentées ci-après ou en inventer une. Nous vous recommandons de commencer par vous familiariser avec les règles en effectuant les missions incluses dans ce livret. Chacune d'entre elles propose une situation de départ et des buts différents pour les deux parties en présence. Lisez attentivement les instructions et notez les indications concernant l'équipement, les renforts, etc.

PREMIÈRE MISSION : DESCENTE AUX ENFERS

Une équipe de Blood Berets commandée par le sergent McBride a découvert l'entrée d'une des forteresses souterraines des Légions. Sa mission consiste à délivrer un groupe de cadres supérieurs de la corporation Imperial. On utilise le marqueur "Objectif principal" pour représenter les prisonniers.

Les prisonniers

Le marqueur de l'objectif principal est employé pour figurer les prisonniers. Le groupe de cadre peut être disposé sur n'importe quelle partie du tableau de déploiement, mais lorsqu'il est transféré sur le plateau de jeu, il ne peut pas être placé dans la partie inaccessible d'un corridor (ce cas de figure se présente lorsqu'un élément "corridor" est placé dans un coin du plateau de jeu). Les prisonniers peuvent être déplacés comme n'importe quel marqueur ou figurine des Légions (il requiert une activation pour cela). Une fois, révélé, l'objectif principal ne peut plus être déplacé qu'à la condition qu'un Népharite soit présent dans l'élément de départ. L'objectif principal est immédiatement stoppé s'il doit traverser une case adjacente à un Blood Beret. L'objectif principal obstrue la ligne de mire.

Conditions de victoire

Les Blood Berets doivent trouver l'objectif principal et le conserver avec eux pendant trois tours de jeu complets de façon à permettre l'arrivée d'une force d'intervention à grande échelle. Si l'objectif principal est déplacé au cours de cette période, un Blood Beret doit pouvoir le suivre dans le même tour, sans quoi on recommence à compter les tours depuis le début. Les Légions doivent éliminer tous les Blood Berets ou, à défaut les garder à distance de l'objectif principal.

DEUXIÈME MISSION : EMBUSCADE VÉNUSIENNE

Les Blood Berets sont envoyés au fond des jungles de Vénus avec pour mission de localiser les entrées d'une forteresse des légions, en préparation d'une offensive de grande envergure. Il est d'une importance vitale que les accès soient découverts afin de permettre l'invasion de la forteresse par le gros des troupes.

Renforts

Tant que le Népharite reste en vie, les Légionnaires tués sont remplacés au rythme de un par tour. Les nouveaux arrivants débouchent dans un élément du plateau encore inexploré. Si l'ensemble du plateau de jeu a été exploré, ils ne peuvent arriver que sur une portion de jungle, dans un élément contenant encore des entrées de souterrains à découvrir. Si le Népharite meurt, les Légionnaires tués ne sont plus remplacés.

Conditions de victoire

Le but de la mission consiste à localiser les entrées des souterrains. le joueur des Blood Berets gagne la partie quand il les a découvertes toutes les trois (au moins une d'entre elles doit rester intacte). Le joueur des Légions l'emporte après avoir tué tous les Blood Berets, ou une fois que les trois entrées de souterrains ont explosé.

TROISIÈME MISSION : ATTAQUE ÉCLAIR

La mission consiste à localiser une forteresse ennemie, y pénétrer, en dresser le plan dans les limites du possible, puis s'en échapper avec les informations recueillies.

Les ordres sont de localiser les entrées, de pénétrer à l'intérieur, puis de contrôler le périmètre un tour dans au moins 6 des éléments du plateau de jeu. Chaque Blood Beret est équipée d'un dispositif de télémétrie qui relèvent automatiquement le plan des éléments visités. L'information est retransmise immédiatement aux autres membres de l'unité - ce qui signifie que si un seul Blood Beret était ramené à la surface, la mission n'aurait pas été vaine.

Déroulement

La mission commence en surface, dans la jungle. Simplement, une fois qu'une entrée de souterrain est révélée, le joueur Blood Beret fait se rendre sur l'entrée chacun de ses soldats (les figurines sont retirées du plateau de jeu au fur et à mesure). Une fois tous les soldats à l'intérieur, on retourne l'élément de terrain pour découvrir le réseau de grottes. Avant que les Blood Berets ne soient déployés, le joueur des Légions réarrange les autres éléments du plateau de jeu. La mission alors continue dans les souterrains. Les forces des Légions restées en surface sont retirées du jeu et le joueur des Légions bénéficie d'un nouveau contingent des Légions.

Contrôle de périmètre

On dit que les Blood Berets contrôlent le périmètre lorsqu'ils font face, à un moment donné, aux entrées menant aux autres éléments du plateau de jeu. Ce qui signifie que le joueur des Légions ne peut pas espérer les surprendre en envoyant des marqueurs de troupes dans cette partie du plateau. Ces marqueurs sont convertis en figurines et entament leur mouvement à la limite de l'élément de jeu comme s'ils avaient perdu un jet d'initiative.

Conditions de victoire

Les Blood Berets l'emportent s'ils parviennent à trouver une entrée, à contrôler les périmètres de 6 éléments des grottes et à regagner la surface avec cette information. dans la cas contraire, ils échouent et les légions Obscures ajoutent une nouvelle victoire à leur sinistre palmarès.

PRÉPARATION PREMIÈRE MISSION :

1. Le joueur des Légions dispose le plateau de jeu à sa convenance en format un rectangle de 3 sur 3 (les éléments grotte face cachée et les éléments jungle face apparente).
2. Le joueur des Légions déploie tous ses marqueurs de troupes sur le tableau de déploiement (y compris les leurres et l'objectif principal).
3. Le joueur des Blood Berets décide dans quel élément il souhaite commencer (y compris l'élément central).
4. Le joueur des Légions retire ses marqueurs de l'élément correspondant sur le tableau et les place sur une partie adjacente.
5. Le joueur des Blood Berets déploie ses figurines sur l'élément choisi (il n'est pas autorisé à diviser ses forces s'il démarre dans un corridor).
6. On procède à un test d'initiative.
7. La partie peut commencer.

PRÉPARATION DEUXIÈME ET TROISIÈME MISSION :

1. Le joueur des Légions dispose le plateau de jeu à sa convenance en format un rectangle de 3 sur 3 (les éléments jungle face cachée et les éléments grotte face apparente).
2. Le joueur des Légions déploie tous ses marqueurs de troupes sur le tableau de déploiement (y compris les leurres et les 18 objets face cachée).
3. Le joueur des Blood Berets décide dans quel élément il souhaite commencer (sauf l'élément central).
4. Le joueur des Légions retire ses marqueurs de l'élément correspondant sur le tableau et les place sur une partie adjacente (les marqueurs Légions pourront se déplacer en diagonale durant la partie).
5. Le joueur des Blood Berets déploie ses figurines sur l'élément choisi.
6. On procède à un test d'initiative.
7. La partie peut commencer.

ET ENSUITE...

Comme expliqué au tout début de ce livret, Blood Berets n'est qu'une introduction au jeu de combat de figurines Warzone. Dans cette séquelle, le plateau de jeu ne se limitera plus à un terrain de 24 cases sur 36. Il s'agira d'un plateau de jeu non quadrillé d'1,20 m de côté minimum avec de nombreuses options supplémentaires dans les actions de vos troupes (se mettre à plat ventre, procéder à des tirs en aveugle ou demander un soutien aérien). Chaque faction disposera de plusieurs dizaines d'unités dont des troupes régulières, des troupes d'élite, des indépendants et des véhicules ou unités de soutien. Les Légions Obscures ne seront pas en reste avec l'ajonction de factions supplémentaires pour les cinq Apôtres de l'Obscurité.