

OPTIONS DE LA GUERRE

ENVIRONNEMENTS

Lors de la mise en place du jeu, avant de décider quelles armées vous allez jouer, vous devez décider dans quel environnement le combat va se dérouler. Les équipements spéciaux et les unités avec la faculté spéciale survie seront mis à l'honneur dans ces types d'environnement.

Les joueurs doivent déterminer le niveau de difficulté applicable à cet environnement. Ce niveau de difficulté sera utilisé pour le test de survie à effectuer avant chaque activation d'unité à chaque tour de jeu.

18-19 Neige, bordure de jungle ou de désert, simples caves et cavernes.

16-17 Toundra gelée, jungle, désert, marais, réseau de caves complexe.

14-15 Désert arctique, jungle épaisse, désert profond, bayous et caves géologiquement actives.

12-13 Tempête de neige ou de sable, lourdes averses et effondrement de la voûte du monde souterrain.

11 Tempête de blizzard, cyclone de sable, déluge ou volcanisme. Bref des conditions infernales.,

PÉNALITÉS

Suivant le niveau de difficulté de l'environnement, les pénalités infligées aux unités ne sont pas les mêmes, plus celui-ci sera bas, plus l'environnement sera hostile. Chaque environnement, suivant son niveau, impose des pénalités qui affecteront toutes les unités durant toute la partie, d'autres seront imposées lorsqu'une unité ratera un test de survie au début d'une de ses activations. Voici les typage des pénalités environnementales :

Moral entamé L'unité subit la pénalité indiquée à son Autorité.

Mouvement réduit L'unité subit la pénalité indiquée à son Déplacement.

Combat difficile L'unité subit la pénalité indiquée à son Combat et au Tir.

Fatigue L'unité perd 1 Action par tour.

Fébrilité L'unité perd 1 Action par tour et subit une pénalité de -4 à son Autorité, Combat et au Tir.

Épuisement L'unité perd 2 Action par tour, est incapable d'effectuer un quelconque déplacement et subit une pénalité de -6 à son Autorité, Combat et au Tir.

Évanouissement Chaque combattant doit réussir un test de survie ou tourner de l'oeil. En cas d'échec, le combattant perd toutes ses actions pour ce tour et les suivants. Deux de ses camarades peuvent le transporter jusqu'à un toubib. Au prix d'une action, celui-ci le remettra automatiquement sur pied.

Visibilité réduite L'unité voit sa ligne de mire réduite à la distance indiquée.

Arme enrayée Lors d'une attaque à distance, si le résultat obtenu excède le niveau de difficulté de l'environnement, l'action est perdue avec un malus de -4 au Tir pour la prochaine attaque à distance dans ce tour .

Communications interrompues L'unité ne peut recevoir ou donner d'ordres ou utiliser les compétences d'un combattant avec la faculté spéciale transmission ou télépathie.

COMBAT NOCTURNE

Le combat nocturne est un cas particulier dans le fait qu'il n'impose que des limitations automatiques et qu'aucun jet de survie n'est requis. Il peut se cumuler avec les pénalités d'un autre environnement, auquel cas prenez en compte toujours la pénalité la plus lourde.

COMBAT NOCTURNE

| Niveau | Limitations automatiques |
|-------------|--|
| Tous | <ul style="list-style-type: none"> La distance de commandement est réduite de 2 pas. Les lignes de mire sont réduites à 12 pas avec une pénalité de -4 au tir. Seules les unités ayant tiré ce tour peuvent être ciblées à plus de 12 pas. Ces attaques à distance se voient appliquées une pénalité de -8 au Tir. les combattants illuminés par une fusée éclairante peuvent être ciblés normalement sans pénalités au Tir. |

COMBAT EN JUNGLE

Dans n'importe quelle jungle, la visibilité est le principal souci. Les fougères géantes et lianes surchargées de fleurs et de fruits aux couleurs éclatantes peuvent fournir à l'ennemi de multiples cachettes. De plus l'atmosphère est saturé en humidité rendant la respiration difficile et facilitant la diffusion de germes. Enfin les zones de jungles les plus denses deviennent rapidement infranchissables aux véhicules même les plus modestes. Vous trouverez ci-dessous une liste des dangers liés aux milieux en jungle.

Nuée d'insectes

L'unité s'est débrouillé pour déranger un nid d'insectes urticants. Une zone de 6 pas de rayon tout autour du chef d'escouade ou de l'indépendant est rempli d'un essaim d'insectes virevoltants. La visibilité au sein de cette zone est réduite à 12 pas. Chaque combattant utilisant une action dans cette zone doit réussir un test de survie (niveau difficulté 15) ou perdre son action. La nuée perdure jusqu'à ce que tous les combattants aient quitté la zone.

Ce chapitre introduit de nouvelles règles pour couvrir les conditions spécifiques qui peuvent affecter les champs de batailles de Warzone comme le déroulement et les conditions de victoires d'une escarmouche.

Avant de constituer les forces, les joueurs devront se mettre d'accord sur les options appliquées à la prochaine partie et chacun devra bien se faire expliquer le fonctionnement de chacune et leurs implications sur le choix des forces.

ENVIRONNEMENTS

- Combat nocturne
- Combat en jungle
- Combat en milieu désertique
- Combat en milieu arctique
- Combat en monde souterrain

TERRAINS

- Fortifications
- Obstacles de terrain
- Mines et explosifs

SCÉNARIOS

- Le dernier carré
- Les gars de la rapine
- La cible prioritaire
- Annihilation totale
- Exfiltration
- Sauvetage
- Sabotage
- Embuscade
- La nuit des morts-vivants

EXEMPLE

Le champ de bataille se situe en jungle épaisse (niveau difficulté 15). Les troupes présentes doivent obtenir un résultat de 15 ou moins au début de chacune de leurs activations pour éviter toute complication de la situation. Si une unité a la faculté spéciale survie (+3), elle aura simplement besoin d'obtenir un résultat de 18 ou moins. Si en plus, elle bénéficie de l'amélioration combinaison environnementale (survie +2), le test de survie sera réussi sur un résultat de 20 ou moins, auquel cas elle n'aura pas besoin de procéder au moindre jet. Malgré tout elle restera soumis aux limitations automatiques de la jungle épaisse avec une visibilité réduite à 12 pas et une pénalité de -2 au Tir et en Combat.

COMBAT EN JUNGLE

| Niveau Difficulté | Limitations automatiques | En cas d'échec au test de survie, jetez 1D20 et appliquez le résultat correspondant | En cas de danger environnemental, jetez 1D20 et appliquez le résultat correspondant |
|-------------------|--|---|--|
| 18-19 | <ul style="list-style-type: none"> • Visibilité réduite (15 pas) | 1-6 Visibilité réduite (12 pas) 7-13 Combat difficile (-2) 14-19 Mouvement réduit (-1) 20 Danger environnemental | 1-10 Nuée d'insectes 11-15 Vigne étrangleuse 16-20 Sables mouvants |
| 16-17 | <ul style="list-style-type: none"> • Visibilité réduite (12 pas) • Combat difficile (-2) | 1-6 Moral entamé (-2) 7-13 Combat difficile (-3) 14-19 Mouvement réduit (-2) 20 Danger environnemental | 1-5 Nuée d'insectes 6-10 Vigne étrangleuse 11-15 Sables mouvants 16-20 Plante carnivore |
| 14-15 | <ul style="list-style-type: none"> • Visibilité réduite (9 pas) • Combat difficile (-3) • Mouvement réduit (-1) | 1-6 Moral entamé (-4) 7-13 Mouvement réduit (-2) 14-19 Fatigue 20 Danger environnemental | 1-5 Vigne étrangleuse 6-10 Sables mouvants 11-15 Plante carnivore 16-20 Diable vénusien |
| 12-13 | <ul style="list-style-type: none"> • Visibilité réduite (6 pas) • Combat difficile (-4) • Mouvement réduit (-1) • Moral entamé (-4) | 1-6 Fatigue 7-13 Fébrilité 14-19 Épuisement 20 Danger environnemental | 1-5 Sables mouvants 6-10 Plante carnivore 11-15 Diable vénusien 16-20 Python |
| 11 | <ul style="list-style-type: none"> • Visibilité réduite (3 pas) • Combat difficile (-5) • Mouvement réduit (-2) • Moral entamé (-6) • Fatigue | 1-6 Fébrilité 7-13 Épuisement 14-19 Évanouissement 20 Danger environnemental | 1-5 Plante carnivore 6-10 Diable vénusien 11-20 Python |

Vigne étrangleuse

L'unité s'est débrouillé pour se retrouver emmêlée par des vignes étrangleuses. Chaque combattant doit réussir un test contre un niveau de difficulté égal au double de leur Force ou être jeté à terre. Un combattant jeté à terre doit procéder à un nouveau jet. En cas d'échec la victime est immobilisée et ne pourra se libérer qu'à l'aide d'un combattant allié au contact de socle qui utilisera 1 action pour découper les vignes.

Un combattant avec une Force de 7 ou plus n'a pas à faire de jet. Un combattant souhaitant aider un camarade immobilisé doit procéder aux tests de Force quand il entre au contact de socle avec ce dernier pour ne pas être jeté à terre puis immobilisé à son tour.

Sables mouvants

L'unité s'est débrouillée pour se retrouvée empêtrée dans des sables mouvants. Le combattant le plus éloigné du chef d'escouade et tous ceux se trouvant à moins de 3 pas de lui s'enfoncent dans le sol spongieux. Ces combattants perdent toutes leurs actions jusqu'à ce qu'un allié se déplace au contact de leur socle et utilise 1 action pour les en sortir. Les combattants empêtrés doivent réussir un test d'Autorité à la fin du tour ou subir une blessure. Le processus se répète jusqu'à ce que tous les combattants soient libérés ou perdus corps et âmes.

Plante carnivore

L'unité s'est débrouillée pour se mettre à portée de mandibule d'une plante carnivore. La plante va attaquer à moins de 10 pas du chef d'escouade. Faites un jet de déviation pour savoir où elle apparait (créature de Taille 4, Blessure 3 et Armure 12). Si à la fin du tour elle n'est pas tuée, elle chargera le combattant le plus proche à moins de 6 pas (Combat 15, Dommages 15). S'il n'y a aucun combattant à portée, la plante disparaît dans la forêt.

Diable vénusien

L'unité fait l'objet d'un raid de diable vénusiens, des créatures

aîlés capables de se saisir d'un humain et de le soulever dans les airs. Lancez 1D20 pour déterminer le nombre de diables vénusien impliquées (1-5 : une créature, 6-10 : deux créatures, et ainsi de suite). Ils attaquent chacun, les combattants les plus éloignés du chef d'escouade (Taille 1 ou 2 uniquement). Chaque combattant attaqué doit réussir un test de difficulté égal au double de sa force ou être soulevé sur une distance horizontale de 3 pas dans la direction opposée au chef d'escouade (voir diagramme ci-contre), les Taille 1 échouent automatiquement à ce test). Un succès lui permet de se libérer, mais il est jeté à terre à cette nouvelle localisation (position A).

Chaque combattant n'ayant pas put se libérer doit réussir un nouveau test de niveau de difficulté égal au double de sa Force est à nouveau déplacé sur une distance horizontale de 3 pas dans la direction opposée au chef d'escouade et subit une blessure. Un succès lui permet de se libérer mais il est jeté à terre et perd 1 action pour ce tour (position B).

Si le combattant est tué, il est immédiatement retiré du jeu. Si le combattant survit à sa blessure, le diable vénusien volera sur encore 3 pas de distance avant de lâcher sa victime. Il est jeté à terre et perd 1 action pour ce tour (position C).

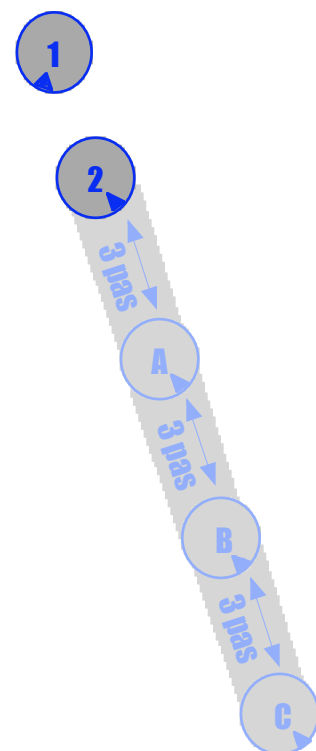
Python

L'unité fait l'objet de l'attaque d'un python de plus de 20 mètres de longueur. Un combattant blessé, ou à défaut le plus éloigné du chef d'escouade, se verra infliger une blessure automatique par le python. L'escouade ou l'indépendant doit effectuer immédiatement un test de moral. Si la victime est tuée par cette attaque, le python acquière la faculté spéciale inspirer la peur (-5).

Si l'escouade ne panique pas, le python retourne dans la forêt à la recherche d'une proie plus facile. Si elle panique, le python va attaquer une nouvelle cible, avec les mêmes priorités qu'à la première attaque, infliger une nouvelle blessure automatique et faire effectuer un nouveau test de moral.

Si l'escouade ne se met pas en déroute, le python retourne dans la forêt à la recherche d'une proie plus facile. Si elle est mise en déroute, le python va attaquer une dernière fois une autre cible, avec les mêmes priorités qu'à la première attaque, avant de retourner définitivement dans la forêt pour digérer ses proies.

ATTAQUE DU DIABLE VÉNUSIEN



ATTAQUE DU DIABLE VÉNUSIEN

Le combattant 1 est le chef d'escouade.

Le combattant 2 fait l'objet d'une attaque d'un diable vénusien. Il rate son test de Force et se voit déplacer en position A de 3 pas dans la direction opposée au chef d'escouade.

Le combattant 2 rate son second jet de Force, subit une blessure et se voit déplacer en position B.

Si le combattant 2 survit à cette blessure, le diable vénusien abandonne la lutte et lâche finalement le combattant 2 en position C.

COMBAT EN MILIEU DÉSERTIQUE

| Niveau Difficulté | Limitations automatiques | En cas d'échec au test de survie, jetez 1D20 et appliquez le résultat correspondant | En cas de danger environnemental, jetez 1D20 et appliquez le résultat correspondant |
|-------------------|---|---|---|
| 18-19 | • Arme enrayée | 1-6 Mouvement réduit (-1) 7-13 Moral entamé (-2) 14-19 Fatigue 20 Danger environnemental | 1-10 Tornade de sable 11-15 Trou de sable 16-20 Torrent de boue |
| 16-17 | • Arme enrayée • Mouvement réduit (-1) | 1-6 Visibilité réduite (24 pas) 7-13 Fatigue 14-19 Fébrilité 20 Danger environnemental | 1-5 Tornade de sable 6-15 Trou de sable 16-20 Torrent de boue |
| 14-15 | • Arme enrayée • Mouvement réduit (-1) • Visibilité réduite (24 pas) | 1-6 Fatigue 7-13 Fébrilité 14-19 Épuisement 20 Danger environnemental | 1-5 Tornade de sable 6-10 Trou de sable 11-15 Torrent de boue 16-20 Vignes barbelées |
| 12-13 | • Arme enrayée • Mouvement réduit (-2) • Visibilité réduite (18 pas) • Rupture des communications | 1-6 Fébrilité 7-13 Épuisement 14-19 Évanouissement 20 Danger environnemental | 1-5 Torrent de boue 6-15 Vignes barbelées 16-20 Vipères des sables |
| 11 | • Arme enrayée • Mouvement réduit (-2) • Visibilité réduite (12 pas) • Rupture des communications • Fatigue | 1-6 Épuisement 7-13 Épuisement 14-19 Évanouissement 20 Danger environnemental | 1-5 Vignes barbelées 6-15 Vipères des sables 16-20 Tempête de sable |

COMBAT EN MILIEU DÉSERTIQUE

Sur n'importe quel désert, la fiabilité des armes est mise à rude épreuve. Le moindre petit grain de sable peut s'infiltrer pour bloquer un mécanisme au moment clé. De plus la progression sur des dunes ou de la caillasse est extrêmement pénible. Enfin le climat présente de grandes variations de températures entre la nuit et le jour, fatiguant du même les organismes. Vous trouverez ci-dessous une liste des dangers liés aux milieux désertiques.

Tornade de sable

Surgeant de nulle part, cette petite tornade de sable obstrue les lignes de mire. Effectuez un jet de déviation à partir du chef d'escouade en ajoutant 6 pas à la distance. Les combattants sous le marqueur ne peuvent être vus ou voir à travers cet écran de sable. Toutes les lignes de mire sont obstruées et tous les marqueurs de gaz et de fumée en contact avec la tornade sont immédiatement retirés du jeu.

À la fin de l'activation de chaque membre de l'escouade, le marqueur se déplacera de 3 pas dans une direction aléatoire. À la fin du tour de l'unité, le marqueur est retiré du jeu.

Trou de sable

L'unité s'est débrouillée pour progresser sur une dune instable ou d'un trou de ver géant. Le combattant le plus éloigné du chef d'escouade et tous ceux qui se trouvent à moins de 3 pas de lui sont jetés à terre.

Chacun de ses combattant ne pourra se relever que si un combattant allié vient à moins de 3 pas de sa figurine et dépense 2 actions pour le tirer hors du trou.

Torrent de boue

L'unité se retrouve dans le lit d'une rivière asséchée qui justement connaît une montée des eaux très brusques emportant tout sur son passage. Effectuez un jet de déviation à partir du chef d'escouade pour placez un marqueur. Tous les combattants (allié comme ennemi) de Taille 2 ou inférieure à moins de 6 pas du marqueur seront jetés à terre à 1D10 pas dans la direction chef d'escouade-marqueur. Les combattants pourront alors agir normalement.

Vignes barbelées

L'unité s'est débrouillé pour opérer dans un champ de vignes barbelées qui se nourrit de sang animal. Tous les membres de l'escouade à couvert, à plat ventre ou jetés à terre doivent réussir un test d'Armure contre des dommages de 10 ou subir une blessure.

Chaque combattants qui survit se retrouve empêtré dans les vignes et doit réussir un test de niveau de difficulté égal au double de sa Force ou perdre une action. En cas de succès, le combattant arrive à se relever. Un combattant allié peut venir aider une victime empêtré mais il doit d'abord effectuer un test d'Armure contre des dommages de 8. Il doit ensuite utiliser 1 action pour effectuer un test avec un niveau de difficulté égal au double de sa Force plus la Force de la victime.

Les combattants debout seront affectés à un degré moindre. Il ne seront pas affectés tant qu'ils utiliseront leurs actions à se déplacer. Toute autre action entraînera un test d'Armure contre des dommages de 8. Un échec fera que le combattant se retrouvera empêtré dans les vignes comme expliqué plus haut.

Les combattant subissant leur dernière blessure sont immédiatement mis en pièce par les vignes barbelées et ne peut bénéficier des compétences d'un toubib.

Vipères des sables

L'unité s'est débrouillée pour progresser sur un nid de vipères des sables, des serpents capables de frapper d'une fièvre hémorragique un humain en quelques seconde grâce à un puissant venin neurotoxique. Lancez 1D20 pour déterminer le nombre de vipère des sables impliquées (1-5 : une créature, 6-10 : deux créatures, et ainsi de suite). Pour chaque membre d'escouade du plus proche au plus éloigné du chef d'escouade, lancez 1D20. Sur un résultat de 11 ou plus, une vipère l'attaque. Effectuez les jets jusqu'à ce que le nombre d'attaques soit égal au nombre de vipères. Chacun des combattants affectés doit alors effectuer un jet sur la table suivant et appliquer les effets correspondants :

- 1-4** Le combattant est pris d'un délire paranoïaque et accuse un combattant allié d'être un espion. Les unités respectives des deux combattants perdent leur marqueurs d'attente, de silence ou de furtivité.

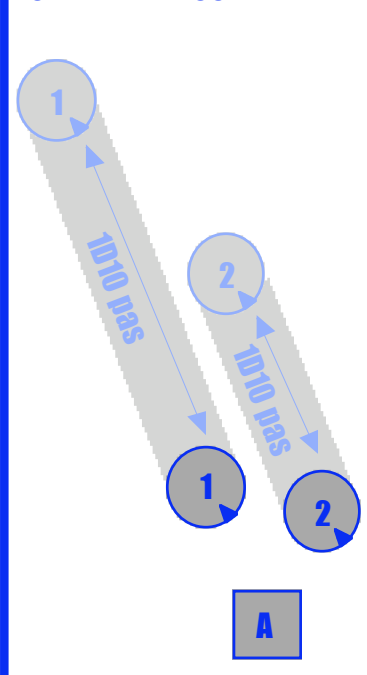
- 5-9** Le combattant est pris d'un délire hallucinatoire et charge un combattant allié, croyant le sauver d'un tir d'artillerie ennemi imaginaire. Effectuez une attaque en combat rapproché sans faire aucun test d'armure. En cas de succès, le combattant allié est jeté à terre. S'il n'y a personne à distance de charge, le combattant plonge à couvert.
- 10-14** Le combattant est atteint d'une hémorragie et doit dépenser 1 action pour se soigner. L'escouade doit effectuer un seul test de moral quelque soit le nombre de combattants affectés.
- 15-19** Le combattant attaque le plus proche combattant ami convaincu qu'il s'agit d'un usurpateur.
- 20** Le combattant est atteint d'une hémorragie et sombre dans le coma. Couchez sa figurine et placez un marqueur jeté à terre à côté d'elle. À la fin de l'activation de l'unité, le combattant subit automatiquement une blessure. S'il survit à l'expérience, il pourra se relever à sa prochaine activation et agir normalement.

Tempête de sable

Le champ de bataille est pris dans une tempête de sable obscurant toute ligne de mire et rendant impossible tout déplacement. Les règles suivantes s'appliquent à toutes les unités sur le terrain de jeu :

- Tous les combattants volants doivent atterrir sur un espace dégagé le plus proche dans leur arc de tir à moins de 6 pas. Ils seront au sol à leur prochaine activation. Si aucune aire d'atterrissage n'est disponible, ils sont retirés du jeu.
- Toutes les troupes engagées en mêlée doivent se désengager automatiquement et se déplacer de 0,5 pas avec une orientation aléatoire.
- Tous les marqueurs d'attente ou de bombardements sont retirés du jeu.
- Le tour de jeu prend fin immédiatement.

TORRENT DE BOUE



TORRENT DE BOUE

Le combattant 1 est le chef d'escouade. Un jet de déviation est effectué pour déterminer la déviation à partir du chef d'escouade. Le combattant 1 et 2 doivent se déplacer de 1D10 pas dans la direction combattant 1 - marqueur A.

COMBAT EN MILIEU ARCTIQUE

| Niveau Difficulté | Limitations automatiques | En cas d'échec au test de survie, jetez 1D20 et appliquez le résultat correspondant | En cas de danger environnemental, jetez 1D20 et appliquez le résultat correspondant |
|-------------------|--|---|---|
| 18-19 | • Combat difficile (-1) | 1-6 Mouvement réduit (-1) 7-13 Moral entamé (-2) 14-19 Combat difficile (-3) 20 Danger environnemental | 1-10 Éblouissement 11-20 Crevasse dissimulée |
| 16-17 | • Combat difficile (-2) • Moral entamé (-2) | 1-6 Mouvement réduit (-1) 7-13 Moral entamé (-4) 14-19 Fatigue 20 Danger environnemental | 1-5 Éblouissement 6-10 Crevasse dissimulée 11-15 Mirage polaire 16-20 Blizzard |
| 14-15 | • Combat difficile (-3) • Moral entamé (-4) • Visibilité réduite (18 pas) | 1-6 Mouvement réduit (-1) 7-13 Fébrilité 14-19 Épuisement 20 Danger environnemental | 1-5 Crevasse dissimulée 6-10 Mirage polaire 11-15 Blizzard 16-20 Avalanche |
| 12-13 | • Combat difficile (-4) • Moral entamé (-6) • Visibilité réduite (12 pas) • Mouvement réduit (-1) | 1-6 Fébrilité 7-13 Épuisement 14-19 Évanouissement 20 Danger environnemental | 1-5 Mirage polaire 6-10 Blizzard 11-15 Avalanche 16-20 Ver polaire |
| 11 | • Combat difficile (-5) • Moral entamé (-8) • Visibilité réduite (6 pas) • Mouvement réduit (-2) • Fatigue | 1-6 Épuisement 7-13 Évanouissement 14-19 Évanouissement 20 Danger environnemental | 1-5 Blizzard 6-10 Avalanche 11-20 Ver polaire |

COMBAT EN MILIEU ARCTIQUE

Le plus gros problème du combat en milieu arctique est bien sûr le froid. L'albédo élevé des surfaces glacées est très élevée et peu aveugler facilement un combattant non protégé. Les vastes surfaces glacées ainsi que la pénibilité de toute progression a aussi un effet sensible sur le moral des troupes. Toutes ses conditions font du combat en milieu arctique l'un des plus astreignant qui soit.

Éblouissement

Plus de 90% de l'énergie solaire est reflétée par les surfaces glacées. Chaque membre de l'unité doit lancer 1D20 à son activation, le résultat exprime la distance à laquelle sa ligne de mire est réduite pour ce tour.

Crevasse dissimulée

L'unité s'est débrouillé pour progresser sur des crevasses camouflées seulement par quelques centimètres de neige. Le combattant le plus éloigné du chef d'escouade et tous ceux qui se trouvent à moins de 3 pas de lui sont jetés à terre.

Chacun de ses combattant ne pourra se relever que si un combattant allié vient à moins de 3 pas de sa figurine et dépense 2 actions pour le tirer hors de la crevasse. Les combattants avec la faculté spéciale escalade peuvent se relever tout seul en utilisant 3 actions.

Blizzard

La température baisse soudainement en-dessous de -50° Celsius. Tous les membres de l'escouade doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 15) ou subir une blessure.

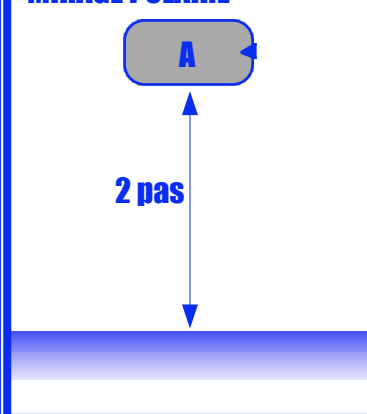
Mirage polaire

Les distorsions lumineuses sont courantes en milieu arctique. Les membres d'une unité au sol doivent réussir un test d'Autorité avant toute attaque à distance, en cas d'échec l'action est perdue. Même chose pour l'utilisation d'un pouvoir surnaturel requérant une ligne de mire.

Les membres d'une unité en vol doivent réussir un test d'Autorité avant leur activation ou être leurré par un horizon imaginaire. En cas d'échec, lancez 1D20 et appliquez le résultat correspondant :

- 1-15** Le combattant volant descend de 1 pas
- 16-17** Le combattant volant descend de 2 pas
- 18-19** Le combattant volant descend de 3 pas et tourne dans une direction aléatoire.
- 20** Le combattant volant décroche. Il doit réussir un test d'Autorité ou s'écraser auquel cas retirez le combattant du jeu. En cas de succès, celui-ci arrive à se rétablir à un altitude de 1 pas dans une direction aléatoire.

MIRAGE POLAIRE



MIRAGE POLAIRE

Le combattant A vole à une altitude de 2 pas et échoue à son test de survie à son activation. Le résultat mirage polaire est obtenu et il rate son test d'Autorité. Si le combattant obtient un résultat compris entre 16 et 19, le combattant va se retrouver à une altitude de 0 ce qui signifie le scratch de l'appareil pure et simple du combattant volant. Retirez alors sa figurine du jeu.

Avalanche

L'unité s'est débrouillée pour déclencher une avalanche. Tous les membres de l'escouade sont déplacés de 1D10 pas dans une même direction aléatoire.

Chaque combattant doit réussir un test d'Autorité ou être empêtré sous la neige. En cas de succès, le combattant est jeté à terre mais peut s'activer normalement. Une combattant allié au contact de socle peut, au prix d'une action, désempêtrer une victime qui pourra alors agir normalement.

Les victimes empêtrées doivent réussir un second test d'Autorité ou être retiré du jeu (gardez-les au cas où un combattant allié arrive à les localiser).

Les personnages survivants de l'escouade peuvent effectuer une recherche, au prix d'une action, lancez 1D20. Sur un résultat de 1 à 5, le personnage retrouve un combattant retiré de la partie. Placez sa figurine au contact de socle avec le personnage avec un marqueur jeté à terre à côté d'elle.

Les combattants qui ne sont pas retrouvés à la fin du tour

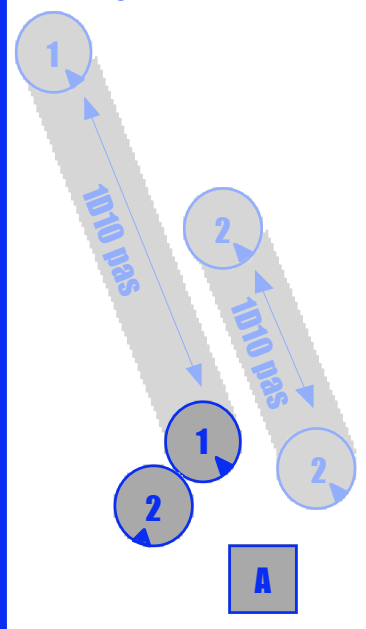
subissent une blessure. Une combattant avec plusieurs blessures subira une nouvelle blessure à la fin de chaque activation d'une unité alliée, jusqu'à ce qu'il soit retrouvé ou qu'il périsse.

Ver polaire

L'unité s'est débrouillée pour progresser sur le territoire d'un ver polaire de 6 mètres de long. Le combattant le plus éloigné du chef d'escouade et tous ceux qui se trouvent à moins de 3 pas de lui sont attaqués par une arme incendiaire infligeant des dommages de 12. Sa cible prend feu et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

Le ver attaquera jusqu'à ce qu'un membre de l'escouade soit tué ou que toutes les cibles éligibles survivent à 2 attaques. Après quoi le ver va se repaître des restes de la victime ou chercher une proie plus facile.

AVALANCHE



AVALANCHE

Le combattant 1 est le chef d'escouade. Un jet de déviation est effectué pour déterminer la déviation à partir du chef d'escouade.

Le combattant 1 et 2 doivent se déplacer de 1D10 pas dans la direction combattant 1 - marqueur A.

Le combattant 1 réussit son test d'Autorité et peut donc agir normalement. Le combattant 2 échoue à ses deux tests d'Autorité et donc se retrouve retiré du jeu.

Le combattant 1 dépense 1 action pour rechercher le combattant 2 disparu et obtient un résultat de 5 sur le dé.

Le combattant 2 retrouvé et dégagé est placé au contact de socle avec le combattant 1 mais avec un marqueur jeté à terre à côté de lui.

COMBAT EN MONDE SOUTERRAIN

| Niveau Difficulté | Limitations automatiques | En cas d'échec au test de survie, jetez 1D20 et appliquez le résultat correspondant | | En cas de danger environnemental, jetez 1D20 et appliquez le résultat correspondant | |
|-------------------|--|--|---|---|--|
| 18-19 | • Rupture des communications | 1-6 Arme enrayée 7-13 Moral entamé (-3) 14-19 Combat difficile (-1) 20 Danger environnemental | 1-10 Éboulement 11-20 Secousse sismique | | |
| 16-17 | • Rupture des communications • Moral entamé (-3) | 1-6 Arme enrayée 7-13 Combat difficile (-2) 14-19 Visibilité réduite (24 pas) 20 Danger environnemental | 1-5 Éboulement 6-10 Secousse sismique 11-15 Vapeurs empoisonnées 16-20 Éruption | | |
| 14-15 | • Rupture des communications • Moral entamé (-4) • Arme enrayée | 1-6 Combat difficile (-3) 7-13 Visibilité réduite (18 pas) 14-19 Fatigue 20 Danger environnemental | 1-5 Secousse sismique 6-10 Vapeurs empoisonnées 11-15 Éruption 16-20 Sangsues des roches | | |
| 12-13 | • Rupture des communications • Moral entamé (-5) • Arme enrayée • Visibilité réduite (18 pas) | 1-6 Combat difficile (-4) 7-13 Visibilité réduite (12 pas) 14-19 Fatigue 20 Danger environnemental | 1-5 Vapeurs empoisonnées 6-10 Éruption 11-15 Sangsues des roches 16-20 Dragon Komodo | | |
| 11 | • Rupture des communications • Moral entamé (-6) • Arme enrayée • Visibilité réduite (12 pas) | 1-6 Combat difficile (-5) 7-13 Fatigue 14-19 Fébrilité 20 Danger environnemental | 1-5 Éruption 6-10 Sangsues des roches 11-20 Dragon Komodo | | |

COMBAT EN MONDE SOUTERRAIN

Le problème principal du combat dans un réseau de cavernes est la rupture des communications et même l'interruption erratique des communications à courte distance. Les contraintes psychologiques sont aussi très fortes du fait que l'ennemi peut venir de toutes les directions. Nulle part vous êtes en sécurité avec le grondement incessant de l'activité volcanique dissimulant la progression de l'ennemi.

Éboulement

Que ce soit dû à l'activité géologique ou à un tir, une partie de la voûte s'émiette et des rochers s'éboulent à quelque distance de l'unité. Celle-ci doit réussir un test de moral immédiatement.

Secousse sismique

Quelquefois une forte détonation ou des mouvements tectoniques peuvent provoquer des vibrations qui durent des semaines, mais celle-ci est une vraie secousse. Tous les membres de l'unité sont jetés à terre.

Vapeurs empoisonnées

Que se soit par des vapeurs sulfurées remontant des profondeurs ou une poche de gaz constituée par des années de pollution, une zone de 6 pas autour du chef d'escouade est contaminée. Tous les combattants compris dans cette zone doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou sombrer dans l'inconscience. Chaque victime restera inconsciente jusqu'à ce qu'un combattant allié la tire avec un Déplacement réduit de moitié. Les combattants encore présents à la fin du tour dans cette zone subissent une blessure.

Éruption

Une nouvelle cheminée éruptive surgit sous les pieds de l'unité, une zone de 8 pas autour du chef d'escouade est contaminée. Les lignes de mire sont obstruées dans cette zone et tous les combattants concernés doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 15) ou subir une blessure.

Sangsues des roches

L'unité s'est débrouillée pour progresser sur une nappe d'eau polluée remplie de sangsues de roches. Le combattant le plus éloigné du chef d'escouade et tous ceux qui se trouvent à moins de 6 pas de lui sont attaqués. Pour chaque combattant, lancez 1D20 et appliquez le résultat correspondant :

- 1-5 Une sangsue :** le combattant doit réussir un test d'Armure contre des dommages de 8. Au prix d'une action, le combattant devra enlever la sangsue.
- 6-10 Deux sangsues :** le combattant doit réussir un test d'Armure contre des dommages de 12. Au prix de deux actions, le combattant devra enlever la sangsue.
- 11-15 Trois sangsues :** le combattant doit réussir un test d'Armure contre des dommages de 16. Au prix de trois actions, le combattant devra enlever la sangsue.
- 16-20 Quatre sangsues :** le combattant subit une blessure automatique par tour de jeu. Des combattants alliés en contact de socle doivent utiliser une action pour enlever chaque sangsue.

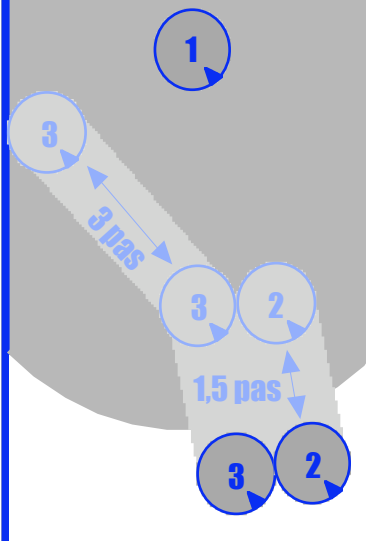
Dragon Komodo

L'unité s'est débrouillée pour progresser sur le territoire d'un dragon komodo de 9 mètres de long. Un combattant blessé, ou à défaut le plus éloigné du chef d'escouade, se verra infliger une blessure automatique par le dragon komodo et est jeté à terre. L'escouade ou l'indépendant doit effectuer immédiatement un test de moral. Si la victime est tuée par cette attaque, le dragon komodo acquière la faculté spéciale inspirer la peur (-5).

Si l'escouade ne panique pas, le dragon komodo retourne dans les cavernes à la recherche d'une proie plus facile. Si elle panique, le dragon komodo va attaquer une nouvelle cible, avec les mêmes priorités qu'à la première attaque, infliger une nouvelle blessure automatique et faire effectuer un nouveau test de moral.

Si l'escouade ne se met pas en déroute, le dragon komodo retourne dans les cavernes à la recherche d'une proie plus facile. Si elle est mise en déroute, le dragon komodo va attaquer une dernière fois une autre cible, avec les mêmes priorités qu'à la première attaque, avant de retourner définitivement dans les cavernes pour digérer ses proies.

VAPEURS EMPOISONNÉES



VAPEURS EMPOISONNÉES

Le combattant 1 est le chef d'escouade et une zone de 6 pas autour de lui est contaminée.

Le combattant 3 rate son test d'Autorité et sombre dans l'inconscience. Le combattant 2, qui a réussi son test, peut utiliser une action pour se mettre au contact avec le combattant 2 et utiliser une seconde action pour le tirer hors de la zone contaminée, mais avec un DEP réduit de moitié.

FORTIFICATIONS

Lors de la constitution de votre armée, vous pouvez dépensez une partie de vos points dans l'achat de fortifications que vous pourrez déployer à votre convenance avant vos unités (soit en les déployant en même temps que les éléments de terrain, soit avec des marqueurs numérotés). L'unique restriction concerne leur emplacement qui ne peut se trouver à moins de 12 pas d'un bord du terrain de jeu. Enfin les fortifications peuvent être ciblées comme n'importe quel combattant à ceci près qu'elle n'effectuent aucun jet de survie. Une fois ses blessures réduites à 0, la fortification est détruite et retirée du jeu.

Sacs de sable

Coût 5

| ARM | BLE | TAI |
|-----|-----|-----|
| 14 | 3 | 1 |

Description :

Les sacs de sables sont fréquemment utilisés sur les champs de bataille urbains ou en montagne où la terre vient à manquer pour constituer des monticules de protection.

Dimension :

Chaque unité mesure 3 pas de longueur sur 1 pas de hauteur et 0,5 pas de largeur. Une unité peut être coudée ou arrondie.

Facultés spéciales :

impénétrabilité

Règles Spéciales :

Le sac de sable se comporte comme un couvert dur pour les unités au contact de socle. Il peut être enjambé au prix d'une action.

Barbelés

Coût 3

| ARM | BLE | TAI |
|-----|-----|-----|
| 15 | 2 | 1 |

Description :

Les barbelés sont fréquemment utilisés sur les champs de bataille pour ralentir la progression des fantassins ennemis. Ils ne fournissent aucune espèce de protection pour les combattants.

Dimension :

Chaque unité mesure 3 pas de longueur sur 0,5 pas de hauteur et de largeur.

Règles Spéciales :

Les combattants de Taille 3 ou inférieure doivent utiliser une action pour les franchir (véhicules exceptés qui les ignorent). Un combattant jeté à terre sur un barbelé doit réussir un test d'Autorité pour se désempêtrer ou perdre son action.

Seules les armes utilisant un marqueur d'explosion ou les attaques en mêlée de type anti-char peuvent endommager ce type de fortifications.

Dents de dragons

Coût 8

| ARM | BLE | TAI |
|-----|-----|-----|
| 15 | 4 | 2 |

Description :

Les dents de dragons sont fréquemment utilisés sur les champs de bataille pour bloquer un point de passage au véhicules terrestres et bipodes. Ils peuvent également fournir une protection pour les combattants.

Dimension :

Chaque unité mesure 3 pas de longueur sur 1 pas de hauteur et de largeur.

Règles Spéciales :

Les combattants de Taille 3 ou inférieure peuvent les franchir comme un terrain normal. Un véhicule non-volant ou les bipodes les considèrent comme un terrain infranchissable.

Seules les armes utilisant un marqueur d'explosion peuvent endommager ce type de fortifications. Les dents de dragons se comportent comme des couverts durs vis à vis des combattants au contact de socle.

Tranchées

Coût 8

| ARM | BLE | TAI |
|-----|-----|-----|
| 15 | 8 | 1 |

Description :

Les tranchées sont fréquemment utilisés sur les champs de bataille en plaine où la terre creusée à un endroit peut constituer un monticule de protection tout autour.

Dimension :

Chaque unité mesure 3 pas de longueur sur 1 pas de hauteur et 2 pas de largeur 1 pour la protection et un pour la tranchée.

Dimension :

Chaque unité mesure 3 pas de longueur sur 1 pas de hauteur et 2 pas de largeur 1 pour la protection et un pour la tranchée.

Facultés spéciales :

impénétrabilité

Règles Spéciales :

La tranchée se comporte comme un couvert dur pour les unités dans la tranchée, y compris pour les marqueurs d'explosion ! Un combattant peut y entrer ou en sortir au prix d'une action.

Un véhicule à roue les considèrent comme un terrain infranchissable, Les bipodes et véhicules à chenille peuvent les franchir au prix d'une action. Une tranchée ne peut être placée que dans la zone de déploiement de son propriétaire.

Mines

Coût variable

Combattants équipés de charges explosives uniquement. Un combattant armé de charges explosives peut placer une mine au prix d'une action (certaines mines requièrent des actions supplémentaires dans leur description). Posez un marqueur numéroté à côté du combattant pour indiquer la présence de la charge (le numéro correspondant à un type de mine). Celle-ci sera déclenchée lorsqu'un autre combattant, ami comme ennemi, échouera à un test d'Autorité en utilisant une action de déplacement à moins de 3 pas du marqueur. Un autre combattant avec des charges explosives et à plat ventre bénéficie d'un bonus de +2 à ce test. Lors de son explosion, la mine n'explose pas exactement où le marqueur est placé mais à une distance précise dans une direction déterminée aléatoirement. Le type de mine lui-même doit être acheté séparément en tant qu'amélioration :

Lors de son déclenchement, la mine n'explose pas exactement sur le marqueur numéroté mais effectue un jet de déviation pour déterminer l'emplacement réel de la mine. Une fois la direction de la déviation déterminée, centrez le marqueur à la distance indiquée dans sa description.

- **Mine anti-personnelle (Coût 8, Déviation 4 pas) :** Utilise le marqueur de lance-flammes léger et inflige à 4 cibles des dommages de 12. Le marqueur de lance-flammes léger est dirigé vers le combattant ayant échoué à son test d'Autorité.
- **Mine incendiaire (Coût 7, Déviation 2 pas) :** Nécessite 2 actions pour être placée. Utilise le petit marqueur d'explosion et inflige des dommages de 11. C'est une arme incendiaire. Sa cible prend feu et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.
- **Mine anti-char (Coût 7, Déviation aucune) :** Explose automatiquement sous le véhicule ou le combattant de Taille 4 ou supérieure qui a raté son test d'Autorité. Utilise le petit marqueur d'explosion et inflige des dommages de 14 anti-char (-3).
- **Mine sauteuse (Coût 8, Déviation aucune) :** Nécessite 3 actions pour être placée. Explose automatiquement sous le combattant qui a raté son test d'Autorité. Utilise le petit marqueur d'explosion et inflige des dommages de 7.
- **Mine conventionnelle (Coût 5, Déviation 3 pas) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et inflige des dommages de 9.
- **Mine aérienne (Coût 6, Déviation 2 pas) :** Nécessite de 1 à 3 actions pour être placée. Utilise le petit marqueur d'explosion et inflige des dommages de 10. Le nombre d'action consacré à son implémentation détermine l'altitude de l'explosion : 1 action, altitude 1 et 2 ; 2 actions, altitude 3 et 4 ; 3 actions, altitude 5 et 6.
- **Mine gaz moutarde (Coût 6, Déviation 4 pas) :** Nécessite 2 actions pour être placée. Utilise le petit marqueur d'explosion. Tous les combattants humains doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 12) ou être tués sur le coup.
- **Mine gaz innervant (Coût 11, Déviation 2 pas) :** Nécessite 2 actions pour être placée. Utilise le petit marqueur d'explosion. Tous les combattants doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 9) ou être tués sur le coup.
- **Mine éclairante (Coût 7, Déviation 3 pas) :** Utilise le grand marqueur d'explosion. Tous les combattants voient leur ligne de mire réduite à 6 pas jusqu'à la fin du tour.

OBSTACLES DE TERRAIN

Certains scénarios ou champs de bataille comportent des bâtiments dont les points d'accès ou certains ouvrages d'art devront être détruits au cours de la partie. Ces obstacles de terrain sont gratuits et les joueurs devront convenir de leur caractéristiques et de leur mode de destruction avant d'entamer la partie. Les attaques en combat rapproché contre ses éléments sont automatiquement réussies (aucun jet d'attaque requis).

TERRE, PAILLE, CHAUME

| ARM | BLE | Règles spéciales |
|-----|-----|--------------------|
| 2 | 2 | vulnérabilité (-2) |

PAROI EN BOIS, PORTE

| ARM | BLE | Règles spéciales |
|-----|-----|--------------------|
| 6 | 3 | vulnérabilité (-2) |

BOIS ÉPAIS

| ARM | BLE | Règles spéciales |
|-----|-----|--------------------|
| 8 | 3 | vulnérabilité (-2) |

BOIS RENFORCÉ, MUR DE BRIQUES

| ARM | BLE | Règles spéciales |
|-----|-----|------------------|
| 10 | 4 | aucune |

PIERRE

| ARM | BLE | Règles spéciales |
|-----|-----|------------------|
| 12 | 5 | aucune |

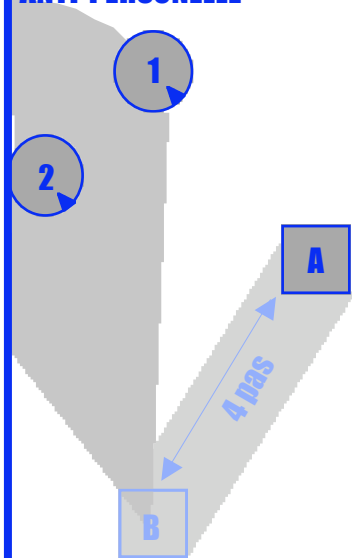
MÉTAL

| ARM | BLE | Règles spéciales |
|-----|-----|--------------------|
| 14 | 6 | vulnérabilité (-2) |

MÉTAL RENFORCÉ

| ARM | BLE | Règles spéciales |
|-----|-----|------------------|
| 16 | 7 | aucune |

DÉVIATION D'UNE MINE ANTI-PERSONNELLE



DÉVIATION D'UNE MINE

Le combattant 2 échoue à son test d'Autorité en se déplaçant à moins de 3 pas du marqueur A. Celle-ci se révèle être une mine anti-personnelle avec une déviation de 4 pas. Après détermination de la déviation, le marqueur de lance-flammes léger est centré sur le point B en direction du combattant 2 ayant raté son test.

SCÉNARIOS

Vous pouvez ajouter une dimension supplémentaire à vos parties de Warzone en jouant des scénarios avec des conditions de victoire spécifiques. Ces dernières peuvent être aussi simples ou complexes que vous le souhaitez. L'important est que les joueurs soient bien d'accord sur le scénario et les conditions de victoire soient clairement comprises par tous avant le début de la partie. À titre d'illustrations, voici quelques suggestions parmi beaucoup d'autres.

Quatre joueurs

Dans une partie à quatre joueurs, les règles normales s'appliquent. La seule différence concerne les zones de déploiement qui débordent sur les côtés.

Le dernier carré

Ce genre de scénario est particulièrement adapté aux parties qui intègrent des bâtiments, même si vous pouvez parfaitement vous contenter d'un secteur spécifique du champ de bataille comme objectif. Un joueur à la charge de défendre le bâtiment ou le secteur concerné, l'autre doit le prendre d'assaut. La victoire peut se décider par l'annihilation d'un des deux camps ou par la conquête par l'attaquant d'un point particulier. À l'intérieur du secteur défendu.

Dans ce type de scénario, il est préférable d'ajuster le coût des armées en faveur de l'attaquant - 1.400 points pour l'attaquant, contre 750 seulement pour le défenseur.

joueur : 2, 4 ou 6
points : 750 par défenseur
 1.400 par attaquant

Conditions de victoire : L'attaquant doit éliminer toute présence ennemie de la zone de déploiement centrale à la fin du sixième tour.
 Le défenseur doit disposer d'au moins un de ses combattants dans la zone de déploiement centrale à la fin du sixième tour.

Mise en place : Le défenseur est déployé dans la zone centrale de la table de jeu. Son périmètre est un carré de 12 pas de côté doit disposer d'énormément de couverts durs. Pour chaque joueur-défenseur supplémentaire, ajoutez 6 pas aux dimensions de la zone centrale. Une bande de terrain de 18 pas de large doit entourer la zone retranchée, celle-ci doit être dépourvue de tout élément de terrain.

Déploiement : L'attaquant déploie ses troupes après que le défenseur aie déployé les siennes. Les troupes de l'attaquant sont déployées sans marqueur numéroté et à moins de 3 pas de n'importe quelle bordure de la table de jeu.

Règles spéciales : Les combattants du défenseur ne fuiront jamais leur position suite à la peur, mais ils peuvent se déplacer librement lorsqu'ils ne sont pas paniqués.
 Toutes les unités du défenseur sont considérées comme à distance de commandement tant qu'elles restent dans leur zone de retranchement.

Les gars de la rapine

Un ou plusieurs objets de valeur sont placés sur le champ de bataille dans des endroits neutres. Ils représentent l'enjeu de la bataille. L'objectif peut consister simplement à placer un de vos combattants au contact de socle de l'objet ou bien à le rapporter jusqu'en un point désigné du champ de bataille. Le vainqueur est alors celui qui est au contact de l'objet à l'issue d'un nombre fixe de tours de jeu ou celui qui a réussi à récupérer le plus d'objets.

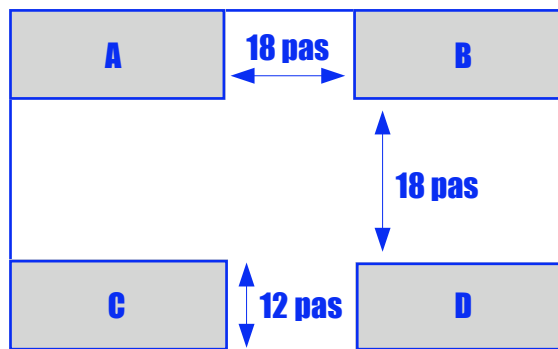
joueur : 2 ou 4
points : 1.200 par joueur

Conditions de victoire : Le joueur doit éliminer le plus de troupes ennemies et chaque objet ramené dans sa zone de déploiement lui rapporte 1D20x3 points à la fin du huitième tour.
 Les objets non ramenés mais détenus par un combattant rapportent 1D20x1,5 points.

Mise en place : Le terrain est divisé en 4 quadrants noté de 1 à 4. Les éléments de terrains ainsi que les objets sont déployés alternativement en déterminant aléatoirement ; pour chacun, le quadrant dans lequel il sera déployé (comptez 10 objets par participant). Aucun objet ne peut être déployé à moins de 15 pas du bord du terrain et à moins de 6 pas les uns des autres.

Déploiement : Le déploiement s'effectue normalement en mode 2 ou 4 joueurs.

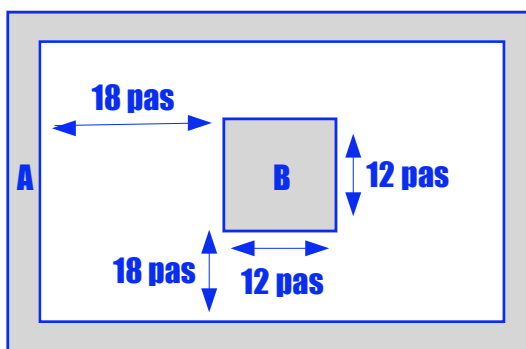
QUATRE JOUEURS



Ce diagramme montre les zones de déploiement d'une partie à quatre joueurs.

- A. Zone de déploiement du joueur 1
- B. Zone de déploiement du joueur 2
- C. Zone de déploiement du joueur 3
- D. Zone de déploiement du joueur 4

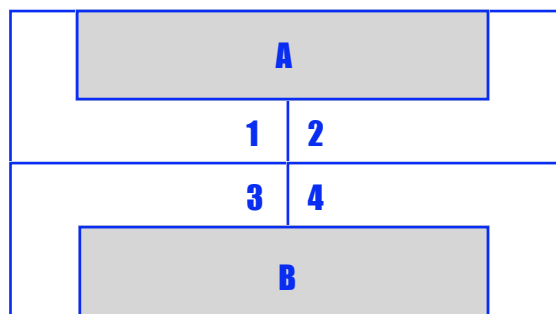
LE DERNIER CARRÉ



Ce diagramme montre les zones de déploiement d'une partie à quatre joueurs.

- A. Zone de déploiement de l'attaquant de 3 pas de largeur
- B. Zone de déploiement du défenseur

LES GARS DE LA RAPINE



Ce diagramme montre les zones de déploiement avec les quadrants de répartition des objets.

- A. Zone de déploiement du joueur 1
- B. Zone de déploiement du joueur 2

Règles spéciales :

Un objet peut être représenté par un marqueur. Celui-ci nécessite une action et un test d'Autorité pour être acquis par un combattant au contact de socle.
 Un combattant peut transporter autant d'objets qu'il veut sans que cela n'interfère avec son Déplacement.
 Un objet ramené en zone de déploiement est immédiatement retiré de la partie.
 Un combattant tué laisse sur place les marqueurs d'objet qu'il transportait.
 Un objet peut être transféré d'un combattant à un allié au contact de socle au prix d'une action du personnage actif.

La cible prioritaire

Chaque joueur fait d'un combattant de son armée une cible prioritaire sur le champ de bataille. L'objectif consiste pour chaque joueur à éliminer les cibles prioritaires adverses, tout en gardant la sienne en vie. Le premier qui réussit à tuer une cible prioritaire adverse ou le dernier qui réussit à conserver la sienne en vie dans une partie à plusieurs joueurs, est le vainqueur.

joueur : 2 ou 4

points : 750 à 2.000 par joueur

Conditions de victoire : Le joueur doit ramener dans sa zone de déploiement un marqueur représentant les plans stratégiques de l'ennemi avant la fin du huitième tour.

Si aucun joueur n'a réussi, les points d'armées sont calculés en rajoutant un bonus de distance entre le marqueur et votre zone de déploiement à l'issue du huitième tour. Celui-ci est égal à 20 - cette distance, le tout multiplié par 5.

Mise en place : Le centre du terrain doit être pourvu abondamment d'éléments de terrain fournissant un couvert. Le compteur des plans est situé au centre de chaque zone de déploiement, en bordure de table.

Déploiement : les zones de déploiement sont à 12 pas des côtés de la table sur 6 pas de profondeur.

Règles spéciales : Les plans stratégiques sont représentés par un marqueur. Celui-ci nécessite une action pour être acquis par un combattant au contact de socle.

Un objet ramené en zone de déploiement est immédiatement retiré de la partie et donne la victoire au joueur.

Un combattant tué laisse sur place le marqueur qu'il transportait.

Un objet peut être transféré d'un combattant à un allié au contact de socle au prix d'une action du personnage actif.

Annihilation totale

Ce genre de scénario n'est pas limité dans le temps et la victoire n'est acquise que par l'annihilation de la force adverse. L'attaquant peut se déplacer où bon lui semble sur le terrain alors que le défenseur est limité strictement à sa zone de déploiement pendant toute la partie.

joueur : 2 ou 4

points : le même nombre de points des deux côtés

Conditions de victoire : L'annihilation de la force adverse.

Mise en place : Le centre du terrain ne dispose que de très peu de pièces de couvert (léger au maximum). L'attaquant doit disposer d'une ligne de mire assez dégagée jusqu'au camp adverse.

Déploiement : La zone de déploiement du défenseur court sur tout un bord du terrain sur 14 pas de profondeur. Seul le défenseur utilise des marqueurs numérotés lors du déploiement et aucun leurre n'est utilisé.

La zone de déploiement de l'attaquant court sur le bord opposé du terrain sur 6 pas de profondeur. L'attaquant se déploie après le défenseur sans utiliser de marqueurs numérotés.

Règles spéciales : Les défenseurs qui quitteraient la zone de déploiement initiale sont immédiatement retirés du jeu.

Exfiltration

Ce genre de scénario repose sur la capacité de mouvement d'un camp qui doit escorter une personnalité à travers les lignes ennemies. Celui-ci a pour mission d'éliminer la personnalité avant qu'elle n'atteigne le bord du terrain qui fait l'objet du blocus.

joueur : 2

points : le même nombre de points des deux côtés

Conditions de victoire : L'attaquant doit faire atteindre le bord du terrain adverse à sa personnalité avec au moins une blessure restante.

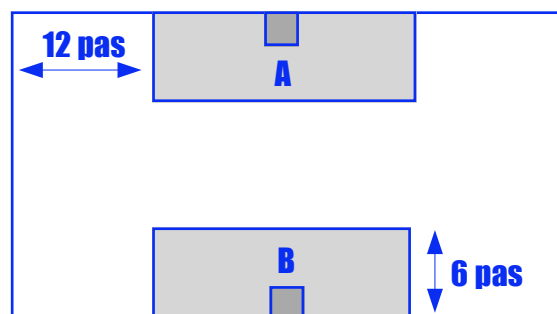
Le défenseur doit tuer la personnalité avant que celle-ci n'atteigne son bord de terrain.

Mise en place : Le centre du terrain peut disposer d'énormément d'éléments de terrain de toute sorte (couvert léger et dur).

Déploiement : La zone de déploiement de l'attaquant est de 10 pas de longueur sur 3 de profondeur.

La zone de déploiement du défenseur court sur le bord opposé du terrain sur 3 pas de profondeur.

LA CIBLE PRIORITAIRE

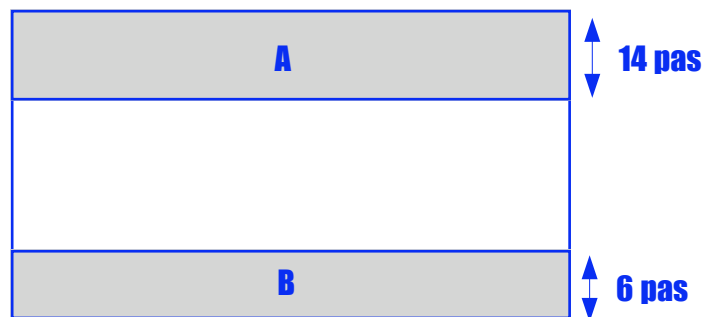


Ce diagramme montre les zones de déploiement avec les marqueurs représentant les plans stratégiques.

A. Zone de déploiement du joueur 1

B. Zone de déploiement du joueur 2

ANNIHILATION TOTALE

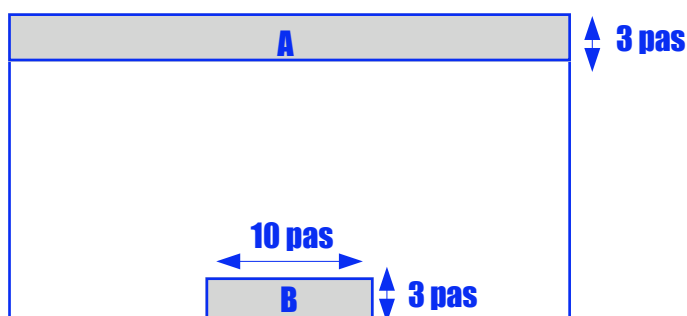


Ce diagramme montre les zones de déploiement.

A. Zone de déploiement du défenseur

B. Zone de déploiement de l'attaquant

EXFILTRATION



Ce diagramme montre les zones de déploiement avec les marqueurs représentant les plans stratégiques.

A. Zone de déploiement du défenseur

B. Zone de déploiement de l'attaquant

Règles spéciales :

La personnalité a 3 actions, 3 blessures et un Déplacement de 3. Elle n'est pas armée et doit être en contact avec un combattant allié pour être activée.

Aucun véhicule n'est autorisé.

Un combattant allié au contact de base avec la personnalité peut intercepter une attaque qui lui était destinée en réussissant un test d'Autorité. Le marqueur d'une arme peut être ainsi ignoré en cas de réussite à ce jet.

Sauvetage

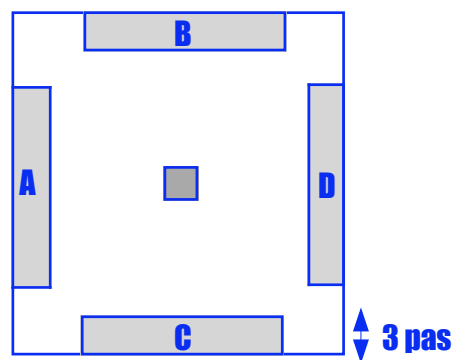
Ce scénario est une déclinaison de celui des Gars de la rapine mais avec, cette fois-ci, un seul objet à récupérer au centre du terrain. Ce scénario s'avère plus intéressant dans une partie à quatre joueurs.

- # joueur :** 2 ou 4
- # points :** le même nombre de points de chaque côté
- Conditions de victoire :** Le joueur doit ramener l'objet dans sa zone de déploiement.
- Mise en place :** Le marqueur représentant l'objet est placé au centre du terrain. Une bande de terrain de 6 pas de large doit entourer le marqueur, celle-ci doit être dépourvue de tout élément de terrain.
Le reste du terrain peut contenir beaucoup de pièces de terrain.

Déploiement : Chaque zone de déploiement fait 3 pas de profondeur et doit être à égale distance du marqueur pour chaque joueur.

- Règles spéciales :** Un objet peut être représenté par un marqueur. Celui-ci nécessite une action pour être acquis par un combattant au contact de socle.
Un objet ramené en zone de déploiement est immédiatement retiré de la partie et la victoire est accordée au joueur.
Un combattant tué laisse sur place le marqueur d'objet qu'il transportait.
Un objet peut être transféré d'un combattant à un allié au contact de socle au prix d'une action du personnage actif.

SAUVETAGE



Ce diagramme montre les zones de déploiement avec le marqueur représentant l'objet à récupérer.

- A. Zone de déploiement du joueur 1
- B. Zone de déploiement du joueur 2
- C. Zone de déploiement du joueur 3
- D. Zone de déploiement du joueur 4

Sabotage

L'attaquant doit détruire un ouvrage d'art se dressant au centre du terrain de jeu. Ce peut être un pont, une parabole de télécommunication ou un canon antiaérien. Le défenseur doit le protéger à tout prix mais n'a pas eu le temps de sécuriser le secteur. Il s'agit d'un mixte entre une course de vitesse et l'annihilation totale de la force adverse.

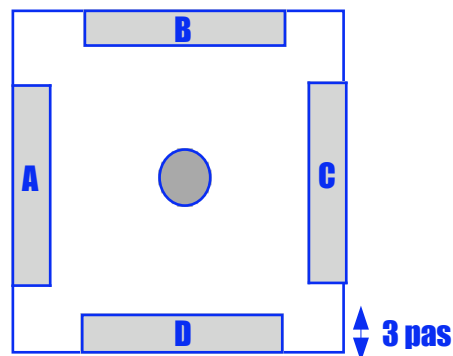
- # joueur :** 2 ou 4
- # points :** le même nombre de points de chaque côté
- Conditions de victoire :** L'attaquant doit faire sauter un ouvrage d'art au centre du terrain, pour ce faire, tous ses combattants sont équipés de charges explosives.
Le défenseur doit stopper cette tentative de sabotage en annihilant la force adverse.

Mise en place : L'ouvrage d'art est placé au centre du terrain. Une bande de terrain de 10 pas de large doit entourer l'ouvrage, celle-ci doit être dépourvue de tout élément de terrain.
Le reste du terrain doit contenir beaucoup de pièces de terrain.

Déploiement : Chaque zone de déploiement fait 3 pas de profondeur et doit être à égale distance de l'ouvrage d'art pour chaque joueur.

- Règles spéciales :** Dans ce scénario, toutes les troupes attaquantes sont armées de charges explosives. Celle-ci peuvent être placées sur l'ouvrage d'art au prix d'une action et d'un test d'Autorité réussi. Un simple contact de socle est nécessaire et un marqueur d'explosif est placé en contact avec l'ouvrage.
Une charge placée explosera et détruira l'ouvrage qu'à la fin du second tour après qu'elle soit placée. La partie se termine immédiatement sur la victoire de l'attaquant.
Une charge placée sur l'ouvrage peut être enlevée par un combattant au contact de socle avec le marqueur au prix d'une action et d'un test d'Autorité assorti d'un malus de -3. En cas d'échec, la charge explose prématurément et la partie se termine immédiatement sur la victoire de l'attaquant.

SABOTAGE



Ce diagramme montre les zones de déploiement avec l'ouvrage d'art à détruire ou défendre.

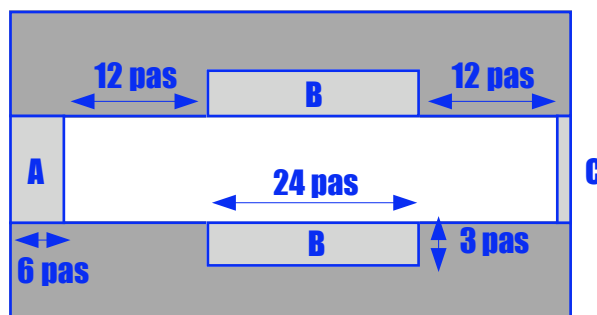
- A. Zone de déploiement de l'attaquant 1
- B. Zone de déploiement de l'attaquant 2
- C. Zone de déploiement du défenseur 1
- D. Zone de déploiement du défenseur 2

Embuscade

Le convoi du défenseur est pris en embuscade sur une route. Il doit faire passer en force la plupart de ses troupes pour sortir de la zone de danger avant la fin huitième tour. L'attaquant n'a pour objectif que d'infliger le plus de pertes possibles, idéalement que le convoi n'arrive pas à bon port.

- # joueur :** 2 ou 4
- # points :** le défenseur doit avoir une force de 50% supérieure à celle de l'attaquant.
- Conditions de victoire :** Le défenseur doit faire passer au point C au moins 50% de la valeur de son armée à l'issue du huitième tour.
L'attaquant doit retenir ou détruire plus de 50% de la valeur de l'armée adverse à l'issue du huitième tour.

EMBUSCADE



Ce diagramme montre les zones de déploiement la zone .

- A. Zone de déploiement du défenseur
- B. Zone de déploiement de l'attaquant
- C. Zone de sortie pour le défenseur

Mise en place : La route principale est un terrain sur lequel les combattants ne subissent aucune pénalité à leur déplacement. Le reste du terrain doit contenir beaucoup de pièces de terrain sur lequel les combattants se voient infliger un malus de -1 à leur DEP.

Déploiement : La zone de déploiement du défenseur se fait en bord de table, sur la route principale, à l'opposée du point de sortie (la zone C) qui se trouve au bord opposé du terrain de jeu. Le défenseur est déployé de part et d'autre de la route sur des zones de déploiement de 24 pas de longueur sur 3 pas de profondeur.

- Règles spéciales :** L'attaquant peut circuler sur la route principale normalement.
Les véhicules et cavaliers subissent une pénalité de -2 à leur DEP en dehors de la route principale.
Le jeu se termine à l'issue du huitième tour, faites le décompte des points d'armée du défenseur qui ont franchi la zone C de ceux qui ont été tués ou restent sur le terrain de jeu.

La nuit des morts-vivants

Le scénario est une déclinaison du dernier carré à deux exceptions près. Ici les défenseurs peuvent tomber à court de munitions et les attaquants dispose d'un moyen pour renouveler leurs troupes. L'objectif est ici de survivre pendant huit tours à une horde de morts-vivants pour finalement s'enfuir en hélicoptère.

joueur : 2 pour les défenseurs
4 pour les attaquants

points : la force des attaquants représente le double de points des défenseurs

Conditions de victoire : Les défenseurs doivent faire à ce qu'au moins 1 de leur combattant parvienne à s'enfuir dans l'hélicoptère avant la fin du huitième tour.
Les attaquants doivent faire à ce qu'aucun défenseur ne s'enfuit en hélicoptère. Soit en l'empêchant d'atterrir au début du sixième, septième ou huitième tour, soit en tuant les défenseurs.

Mise en place : La zone d'atterrissage de l'hélicoptère est au centre du terrain de jeu sur une position surélevée et utilise le grand marqueur d'explosion.
Cette zone d'atterrissage est protégée par plusieurs bâtiments disposant entre eux d'un espace de 3 pas qui accueillera les barricades. Cet espace, un carré de 12 pas de côté sera la zone de déploiement des défenseurs.
Une zone d'au moins 9 pas doit exister entre la zone de déploiement des défenseurs et celle des attaquants.

Déploiement : L'attaquant déploie ses troupes après que le défenseur aie déployé les siennes. Les troupes de l'attaquant sont déployées sans marqueur numéroté et à moins de 12 pas de n'importe quelle bordure de la table de jeu.

Constitution des forces : Le défenseur est soumis aux règles normales de constitution de son armée.
L'attaquant n'utilise aucune liste d'armées des Légions Obscures pour sa force mais des morts-vivants non-armés à 10 points pièce.

Mort-Vivant

Coût 10

| COM | TIR | POU | AUT | ACT | BLE | FOR | DEP | ARM | TAI |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 6 | 5 | 6 | 7 | 3 | 1 | 6 | 3 | 8 | 2 |

Structure : ESCOUADE

autant de morts-vivants que compte la force d'un attaquant

Facultés spéciales :

Zombie, résistance mortifère

Règles Spéciales :

Les morts-vivants n'ont besoin d'aucune distance de commandement ni ne dépendent d'un maître zombie. Ils combattants à coup de morsures et de griffes (Attaque ±0, DOM 9).

Règles spéciales : Deux niveaux de difficulté peuvent être appliqués pour ce scénario : le niveau cauchemar et enfer.

Le niveau cauchemar implique que sur un résultat de 19 sur une attaque à distance, l'arme s'est enrayée et qu'il faut réussir un test d'Autorité et dépenser 1 action pour la désenrayer. Sur un résultat de 20, l'arme est à court de munition.

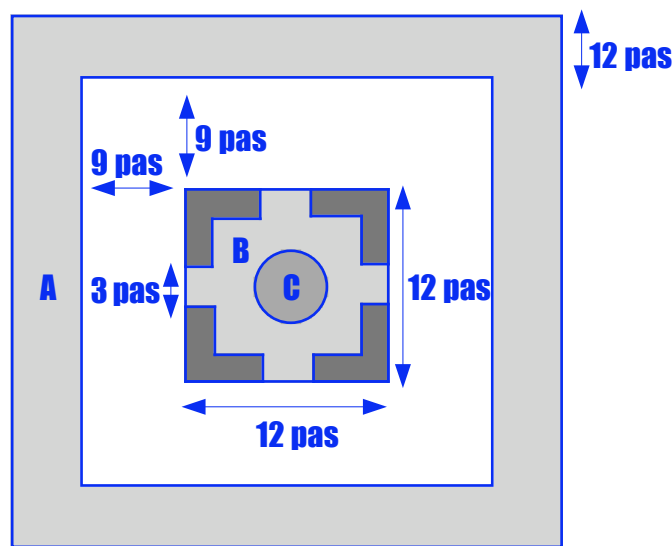
Un nombre, égal au nombre de combattants non-zombie, de marqueurs de munitions est disponible dans la zone de déploiement des défenseurs. Le combattant n'a besoin que de passer sur un marqueur de munition pour recharger son arme (le marqueur est alors retiré de la partie).

Le niveau enfer implique que sur un résultat de 16 à 17 sur une attaque à distance, l'arme s'est enrayée et qu'il faut réussir un test d'Autorité et dépenser 1 action pour la désenrayer. Sur un résultat de 18 à 19, l'arme est à court de munition. Sur un résultat de 20, l'arme devient inutilisable pour le reste de la partie.

Un nombre, égal À LA MOITIÉ du nombre de combattants non-zombie, de marqueurs de munitions est disponible dans la zone de déploiement des défenseurs. Le combattant n'a besoin que de passer sur un marqueur de munition pour recharger son arme (le marqueur est alors retiré de la partie).

Les défenseurs disposent de barricades aux quatre points d'accès de leur zone de déploiement. Elles requièrent deux combattants et l'utilisation de deux actions pour être mises en place.

LA NUIT DES MORTS-VIVANTS



Ce diagramme montre les zones de déploiement avec l'aire d'atterrissage au centre du terrain.

- A. Zone de déploiement des attaquants
- B. Zone de déploiement des défenseurs
- C. Zone d'atterrissage surélevée de l'hélicoptère

Règles spéciales (suite) :

Elles sont matérialisées par un marqueur de 3 pas de long. Enlever une barricade nécessite un test d'Autorité réussi et 1 action. De plus, un défenseur peut se tenir derrière la barricade, réduisant de moitié l'Autorité de l'attaquant désirant l'enlever. En cas de réussite, un défenseur au contact de socle avec la barricade est repoussé de 1 pas vers l'intérieur (un combattant jeté à terre subit des dommages de 4). Une barricade peut être enlevée ou remise autant de fois que nécessaire et ne peut être détruite par une attaque ou un marqueur d'explosion.

Enfin les attaquants bénéficient de renforts au début de chaque tour de jeu, rendant ainsi la position des défenseurs intenable à terme. Jetez 1D20 au début de chaque nouveau de jeu et répartissez le résultat de la table suivante entre les attaquants.

Cauchemar

Enfer

| | | |
|--------------|---|---|
| 1-8 | Aucun renfort | Aucun renfort |
| 9-14 | Placez 5 morts-vivants dans la zone de déploiement des attaquants. | Placez 10 morts-vivants dans la zone de déploiement des attaquants. |
| 15-20 | Placez 10 morts-vivants dans la zone de déploiement des attaquants. | Placez 20 morts-vivants dans la zone de déploiement des attaquants. |

L'hélicoptère tentera d'atterrir au début du sixième, du septième et du huitième tour de jeu. Il n'atterrira pas si un mort-vivant est présent sur l'aire d'atterrissage au début du tour de jeu. Si 5 zombies sont présent à un moment donné sur l'aire d'atterrissage alors que l'hélicoptère est au sol, les défenseurs perdent la partie. L'hélicoptère ne peut décoller qu'à la fin d'un tour de jeu (à l'issue du huitième tour, il décollera même sans passagers).

Règles optionnelle :

Les défenseurs peuvent disposer d'autant de barils de poudre qu'ils veulent dans leur zone de déploiement. Chacun de ces barils à une armure de 8 et une Taille 1, en cas d'échec à son test d'armure, il explose. Lancez 1D20 et appliquez le résultat suivant :

- 1-15** Utilise le petit marqueur d'explosion et inflige des dommages de 10
- 16-20** Utilise le marqueur d'explosion et inflige des dommages de 11

Si un autre baril se retrouve couvert par un marqueur, celui-ci doit effectuer un nouveau test d'armure et ainsi de suite. Une attaque en combat rapproché contre un baril est un succès automatique.