



BACKGROUND ET
RÈGLES EN
FRANÇAIS

VERSION 1,1D

Warzone Resurrection

Règles : Jarek Ewertowski

Éditeur : Mark Rapson

Direction artistique : Michal Pawlaczyk

Règles de Faction et Missions : Jarek Ewertowski, Rob Alderman, Jim Vidlak et Mark Rapson

Univers : Andy Hoare, Rob Alderman, Tom Haswell et Mark Rapson

Illustration de couverture : Tomek Tworek

Œuvres Originales : Darek Zabrocki, Tomek Tworek, Small Impact Games, Ania Jarmolowska, Anna Mitura, Nicholas Kay, Igor Kieryluk et Michal Pawlaczyk

Illustrations supplémentaires par : Mutant Chronicles International Inc.

Photographie : Jarek Ewertowski et Jon Law

Design Graphique et maquette : Rafal Baginski

Sculpteurs des Figurines : Pawel « Kazube » Laskowski et Arkadiusz Tomaszewski

Sculpture additionnelle : Daniele « Danko » Angelozzi, Giovanni Mauro, Lorenzo Actis Dato, Small Impact Games et Kris Hammes

Peinture des Figurines : Artur Zoledowski, Paul Cocks, Rob Alderman, Carl Evans et Damien Tomasina

Terrain et Décors : Famous Gaming

Prodos Games remercie :

Richard Chalcraft, Michael Del Rio, Xabier Escudero, Gaetano Giammarino, Lindsey Hood, Richard Howkins, Marshall Jones, Tom Kiley, Kraig Koranda, Bobby Limoggio, Andrew Markell, Agata Mazurek, Dimosthenis Papamarkos, Lidia Pawlaczyk, Kim Rapson, Paul Rist, Mike Sanders, Ben Saunders, Noël Sorensen, Charlotte Thompson, Frank Thompson, Fredrik Thibblin, Hannah White et Jay Zetterberg

Tous les participants du Kickstarter

Le Club de Leamington, Warwickshire Wargamers, Modiphius et Paradox Entertainment

Traduction française : Fabrice « usagi3 » Usieto, avec l'aimable autorisation de Prodos Games

Relecture : Benoît « Dreadaxe » Dumeaux

134ème proclamation de Dominic, Sheriff de Luna

De toutes les épreuves et les malheurs traversés par l'Humanité depuis que le Sceau de Nero a été brisé, de toutes les horreurs et les monstruosité crachées par les Ténèbres, les plus blasphématoires restent les hérétiques. Nous avons vu de nos propres yeux les gigantesques adversaires que sont les Ezoghoulés, nous avons protégé nos cœurs de la terreur inspirée par les Marcheurs Prétoriens. Nous avons repoussé toutes sortes d'ennemis, de la lune de Jupiter aux désolations polaires de Mars, et malgré cela, rien ne nous offense davantage que les hérétiques. Sachez que le péché de l'hérésie, la corruption du blasphème, sont au-delà des autres crimes que peuvent commettre les hommes. Se dresser contre ses frères en des temps aussi dangereux est impardonnable. Rejeter la Lumière et accueillir les Ténèbres, précipiter la fin des temps, permettre à son âme d'être dévorée par l'obscurité du vide, c'est tourner le dos à l'humanité toute entière. Nous disons donc à l'hérétique : Disparais. Fuis dans les Ténèbres et embrasse l'Âme Noire. Tu es mort à nos yeux, mort pour l'éternité et toi-même. Nous te rejetons, nous t'ignorons et nous nions ton existence. Si tu reviens dans le giron de l'humanité, sache que seule la mort t'y attendra.

Table des matières

| | |
|---|------------|
| Introduction | 4 |
| Les Mutant Chronicles | 6 |
| La Chronique | 24 |
| Les règles | 26 |
| Règles générales | 26 |
| Règles concernant les actions | 30 |
| Définitions | 33 |
| Escouades | 36 |
| Héros | 39 |
| Moral | 40 |
| Les cartes dans les règles de base | 42 |
| Tests d'Armure | 44 |
| Terrain et Mouvement | 47 |
| La partie | 51 |
| Tir | 54 |
| Armes à gabarits | 58 |
| Combat au corps à corps | 61 |
| Combat psychique | 67 |
| Armurerie | 68 |
| Compétences Spéciales | 71 |
| Bâtiments | 75 |
| Les cartes dans les règles avancées | 78 |
| Règles concernant les véhicules | 82 |
| Héros du Système Solaire | 88 |
| Tables d'Organisation Offensive | 90 |
| Missions | 93 |
| Jouer à Warzone Resurrection | 106 |
| Les Armées de Warzone Resurrection | 107 |
| Corporation Bauhaus | 108 |
| Corporation Capitol | 136 |
| Corporation Mishima | 172 |
| Corporation Cybertronic | 198 |
| La Confrérie | 228 |
| La Légion Obscure | 260 |
| Armurerie | 286 |
| Index | 288 |

Introduction

Bienvenue dans Mutant Chronicles : Warzone Resurrection !

Le sombre futur richement détaillé de Mutant Chronicles a enthousiasmé les joueurs et les fans de science-fiction pendant plus de 20 ans. Warzone Resurrection est le jeu d'escarmouche avec figurines situé dans l'univers futuriste sombre de Mutant Chronicles.

Le Système Solaire est assiégé par des abominations issues des ténèbres, hybrides infernaux de chair alien créés par la Symétrie Obscure. L'humanité est divisée en 5 mégacorporations rivales, uniquement intéressées par le profit et les territoires, alors que les planètes intérieures sont déchirées par la guerre. Unie dans la foi par la Confrérie, l'humanité peut encore prétendre à la victoire – divisée, elle s'effondrera sûrement, vaincue par la Légion Obscure.

Dans ce livre de règles richement illustré, vous découvrirez toutes les règles et les descriptions des Escouades dont vous avez besoin pour jouer à Warzone Resurrection. Vous rencontrerez, parmi beaucoup d'autres, le héros de la corporation Bauhaus, Max Steiner ; le colosse de Capitol, Big Bob Watts ; la Vestale Bénie Laura, aussi belle que redoutable ; le cruel Nozaki, Seigneur Commandeur de Mishima ; l'Archimage Valpurgius, élu de la Légion Obscure. Qui recevra votre allégeance ?

Warzone Resurrection est un jeu d'escarmouche au format 28mm, pour deux joueurs ou plus, chacun commandant des unités de guerriers issus d'une des puissantes mégacorporations de l'humanité, de la Confrérie ou de leur vile ennemie, la Légion Obscure.

WZR est une réinterprétation de l'univers sombre de Mutant Chronicles, amenant la vision des années 1990 de ce vibrant et terrifiant 27ème siècle au goût du jour du nouveau millénaire. Prodos Games a conçu plus de 200 nouvelles figurines, chacune finement

détaillée, le meilleur de la conception de figurine. Nous avons aussi commandé de nouvelles illustrations et de nouveaux textes auprès d'artistes à la renommée mondiale, puis conçu de nouvelles règles innovantes qui utilisent non seulement ces belles figurines, mais permettent aussi des batailles à la fois cinématiques et agréables, élevant le jeu avec figurines vers de nouveaux sommets !

Nouveauté du jeu avec figurines, WZR utilise à la fois des Figurines et des Cartes. Si les Figurines représentent vos forces armées, les cartes sont des ressources, de l'équipement supplémentaire, des effets locaux ou globaux concernant le champ de bataille, etc. Leurs effets inattendus peuvent être de faciliter l'accomplissement de vos missions prioritaires, secondaires ou corporatistes, ou au contraire de les rendre presque impossibles. Au cours d'une vraie bataille, un soldat ne connaît pas l'équipement de ses ennemis, s'ils possèdent des grenades ou des viseurs laser. Les deux camps pourraient être surpris par un tremblement de terre Martien ou une éruption solaire Mercurienne. Le couvert offert par la jungle Vénusienne pourrait être habité par la faune locale ou se révéler renforcé lors d'une précédente bataille. La guerre est rarement prévisible, surtout quand elle se déroule sur les planètes, planétoïdes ou astéroïdes du système solaire. Tout cela et bien plus encore est représenté par les cartes que vous et votre adversaire jouerez, faisant de Warzone Resurrection le jeu le plus innovant, réaliste et excitant de tous les jeux d'escarmouche sur le marché.

Aiderez-vous l'humanité à contenir les Ténèbres ? Serez-vous un élément déterminant de la Légion Obscure dans l'annihilation que l'humanité mérite ?

Si vous voulez en savoir plus et rejoindre le forum officiel de Warzone Resurrection, venez nous rendre visite sur www.warzonegame.com et inscrivez-vous sur notre page Facebook.

Entendez la Parole, narrée dans les Chroniques, gravée par la main de l'homme dans les murs de marbre de la grande Cathédrale, afin que jamais elle ne s'efface, ne se détériore ou soit déformée par les viles machinations des Ténèbres.

Les plus grands savants du Premier Directorat ne savent rien de l'époque avant l'avènement de l'Homme sur l'ancienne Terre, berceau de sa naissance. Nous soupçonnons à présent que des forces plus anciennes que l'humanité se battirent pour les mondes du Système Solaire, voire pour l'univers matériel lui-même. Nous n'avions nulle preuve que de tels adversaires aient arpenté le monde, mais avec cette révélation, certains... schémas deviennent discernables.

Mais ceci nous attend dans le futur, un futur bien sombre. Commençons par l'exode, et l'ascension des corporations.

Entendez la Parole, narrée dans les Chroniques, gravée par la main de l'homme dans les murs de marbre de la grande Cathédrale, afin que jamais elle ne s'efface, ne se détériore ou soit déformée par les viles machinations des Ténèbres.

Les plus grands savants du Premier Directorat ne savent rien de l'époque avant l'avènement de l'Homme sur l'ancienne Terre, berceau de sa naissance. Nous soupçonnons à présent que des forces plus anciennes que l'humanité se battirent pour les mondes du Système Solaire, voire pour l'univers matériel lui-même. Nous n'avions nulle preuve que de tels adversaires aient arpenté le monde, mais avec cette révélation, certains... schémas deviennent discernables.

Mais ceci nous attend dans le futur, un futur bien sombre. Commençons par l'exode, et l'ascension des corporations.

Durant les dernières années du 21ème siècle, l'humanité prit conscience que la Terre agonisait. Les récoltes diminuaient et les populations mourraient de faim, terrorisées par la perspective d'une guerre totale. Les dirigeants des anciennes nations s'aperçurent qu'au fil des décades, ils avaient accordé de plus en plus d'importance aux entités commerciales qui nourrissaient, habillaient et distraient leurs peuples, pour qu'en vérité, ces dirigeants n'aient plus le moindre pouvoir réel. Dans leurs derniers instants, les nations s'avèrent incapables d'offrir la plus infime aide aux populations affamées, qui n'eurent d'autre choix que de quérir l'aide des nouveaux dirigeants de la Terre. Peu de nations résistèrent à l'ascension des corporations, la Fédération Russe parmi elles.

Comme dans un dernier spasme d'agonie, la Terre soumit l'humanité à une série de catastrophes naturelles. Tremblements de terre et raz-de-marées dévastèrent comme jamais de vastes étendues de terre. La population, qui approchait les 12 billions, hurla son angoisse tandis que ceux épargnés par ces nombreuses calamités mourraient de faim et tremblaient sans espoir.

Dans les salles de réunion des corporations, des plans furent établis, des plans vitaux dont l'accomplissement prendrait des décades. La corporation Bauhaus parvint finalement à maîtriser une technologie capable de transformer la surface des planètes, les rendant habitables par les hommes. En partenariat avec la corporation Capitol, la lune de la Terre fut la première à subir une terraformation ; une atmosphère respirable fut installée au-dessus de sa surface poussiéreuse. Bientôt, la corporation Mishima pensa à terraformer Mercure, un exploit qu'elle accomplit avec l'aide de Bauhaus, d'Imperial et d'un financement de Capitol. En une génération, la surface de Vénus fut envahie d'une vie végétale exubérante tandis que les plaines nues de Mars laissaient place à des terres fertiles destinées à la culture.

Ces fabuleux chefs d'œuvre de terraformation prenaient cependant du temps, du temps pendant lequel la population de la vieille Terre se désespérait de plus en plus, des vagues d'accablement et de folie ravageant les masses telles une peste rampante. Les efforts de terraformation des autres planètes avaient épuisé les dernières ressources de la Terre, ne laissant qu'une vaste désolation. Les corporations comprirent que l'événement qu'elles avaient prévu était imminent : l'abandon de la Terre à son destin, l'humanité continuant son histoire parmi les étoiles.

Si certains avaient cru que toute l'humanité serait délivrée de l'enfer qu'était devenue la Terre, ils comprirent vite leur erreur.

Seuls les laquais des corporations furent autorisés à embarquer dans les énormes vaisseaux, et encore, seuls les meilleurs et les plus productifs. Des billions furent abandonnés pour mourir irradiés ou de faim. Les restes des anciennes nations tentèrent de contre-attaquer, s'emparant de ce qui restait des installations des corporations, encourageant les révoltes et les attaques sur les vaisseaux sur le départ. Certains, dont beaucoup de citoyens de la Fédération Russe, virent la fin des temps approcher et se réfugièrent dans d'antiques abris pour survivre à la fin du monde. En dernier recours, certaines factions abandonnées tentèrent de détruire Luna en utilisant d'anciennes armes nucléaires, un dernier acte de vengeance malveillante envers les traîtresses corporations. Cela ne servit à rien, les corporations répondant en bombardant la surface de la Terre jusqu'à plus soif, scellant le destin de la planète sous le voile mortel de l'hiver nucléaire.

Libérée de ses liens terrestres, l'humanité s'installa sur les mondes qu'elle s'était préparés. Les intrépides pionniers de la corporation Capitol avaient déjà établi leurs premières colonies sur la poussiéreuse Lune de la Terre et les déserts rouges de Mars, et d'autres colons des autres grandes corporations les suivirent – les Bâtisseurs de Bauhaus sur Vénus, les Élus de Mishima sur Mercure, les Conquistadors d'Imperial parmi les astéroïdes et même plus loin encore dans le Système Solaire. De nouveaux empires se créèrent dans ces nouveaux mondes, des empires d'espoir, des empires pour un futur prometteur. Parmi les générations pleines d'espoir qui suivirent, lumière et ambition brillaient comme jamais.

Les Capitoliens furent les premiers et les plus prospères. Où qu'ils s'installent -Luna, Mars ou dans les astéroïdes- ils apportaient leur mode de vie, le mode de vie Capitolien. Sur Venus, les fiers Bâisseurs de Bauhaus, choisis parmi les anciennes familles d'amiraux et de comtes, s'attelèrent à défricher les jungles et posèrent les fondations de Heimburg, Siège de l'Espoir. Dans les vastes cavernes de Mercure, Mishima fonda les cités de Longshore et Fukido, pour éternellement rappeler à l'humanité les succès et la valeur de leur clan à présent tristement divisé. Les derniers à suivre furent les hautains et glorieux Impériaux, dont les nobles usaient de coups bas envers leurs adversaires plus puissants. Ils défièrent et vainquirent de force, leurs intrépides groupes de Conquistadors s'aventurant plus loin que tout autres. Leur soif d'exploration s'avérait insatiable, ils cherchaient à percer les secrets et les mystères de l'espace profond, attirant l'attention de ce qui ne devait pas l'être, réveillant ce qui devait dormir à jamais, défiant ce qui devait être laissé en paix.

Sur Luna, la créativité des 4 mégacorporations prit la forme de la première des mégacités. Là, les administrations du Quartet se rassemblèrent, et tel des aimants, elles attirèrent des entreprises indépendantes, terreau fertile de créativité et d'innovation. En quelques générations, le lieu où les pionniers de Capitol avaient planté leur drapeau devint la plus grande métropole de tous les temps. En ces jours, la cité était à ras du sol et spacieuse, afin de laisser danser la lumière en son sein. La foi aveugle en la technologie qui avait détruit l'ancienne Terre était oubliée, et les maires et citoyens de Luna agrandirent fièrement leur cité, l'améliorèrent, autorisèrent les entreprises indépendantes à s'y installer et prospérer. C'était le temps de la cité qui jamais ne dormait, quand Luna vibrait d'activité et de sourires joyeux.

Partout, ce n'était qu'incessante activité. De grandes cités furent fondées, de nouvelles routes de commerce établies. Un seul endroit demeurait calme parmi toute cette activité : la vieille Terre était abandonnée, sombrant dans la barbarie. Laisée pour compte, sa population était sans espoir, et les sables irradiés sans cesse en mouvement engloutissaient les villes.

Premières Guerres Corporatistes

Et maintenant, nous abandonnons ce bien trop bref âge d'or pour ce qu'il engendra. Ce fut une époque de guerre, mais ce n'étaient que les prémises de ce qui attendait l'humanité.

En regardant leurs mondes, les dirigeants des mégacorporations surent que rien ne pourrait jamais contester leur domination.

Leur civilisation était la plus riche, la plus puissante, la plus avancée et la plus grande. Ils maîtrisaient des technologies qui dépassaient les rêves les plus fous de leurs ancêtres. Ils pouvaient guérir les malades et nourrir les affamés. Ils avaient le pouvoir de transformer des mondes entiers. Ils étaient fiers et hautains, mais tout cela serait bientôt réduit à néant, car ils allaient rencontrer une puissance qui défierait leur entendement. Tous les aspects de leur civilisation allaient s'effondrer inéluctablement.

Cela commença à la fin du 25ème siècle, quand les Conquistadors d'Imperial explorèrent les confins du Système Solaire. L'infâme vaisseau interplanétaire d'exploration Messenger atteint Pluton tandis que son frère Zéphyr s'enfonçait encore plus loin, cherchant impatientement les frontières de l'espace interstellaire.

Dès qu'ils rejoignirent Pluton, les Conquistadors du Messenger commencèrent immédiatement le processus de terraformation, creusant d'énormes puits dans la roche et la glace dans lesquels ils implanteraient les énormes régulateurs de gravité. Alors que le dernier puits était percé, la foreuse rencontra un objet solide ; les opérateurs demandèrent la marche à suivre au Quartier Général d'Imperial sur l'astéroïde Victoria. Il semble que deux ordres contradictoires furent envoyés en réponse, l'un ordonnant de relever les coordonnées de l'objet et de se retirer, l'autre enjoignant de commencer des recherches. Comme de bien entendu pour les Conquistadors curieux d'Imperial, ils obéirent au second.

L'objet était une tablette à la surface gravée d'étranges runes, faite d'un alliage métallique inconnu des Conquistadors. Ce ne fut que bien plus tard que certains éléments concernant la nature de la tablette furent découverts, même si ce savoir souleva plus de questions qu'il ne fournit de réponses. Dès que la Tablette d'Acier fut déplacée, la Symétrie Obscure fut libérée, ses tentacules s'étendant sur tous les mondes du Système Solaire pour infecter la technologie avancée sur laquelle l'humanité se reposait. Le premier effort de la Symétrie Obscure pour renverser le règne de l'humanité, de loin le plus subtil, avait commencé.

Des événements catastrophiques suivirent : de complexes systèmes technologiques tombèrent en panne ; des centrales énergétiques explosèrent, anéantissant des cités entières. Les systèmes d'intelligence artificielle devinrent fous, retournant leurs armes automatiques contre la population humaine. Les énormes réseaux de finance électroniques s'effondrèrent, anéantissant l'économie. De nouvelles pestes s'évadèrent des laboratoires biochimiques auparavant hermétiquement fermés pour apporter la mort à la population. Partout ce n'étaient que rumeurs de sabotage. Les Corporations s'accusèrent mutuellement. De maléfiques influences prirent le contrôle des intelligences artificielles, accusant les corporations rivales pourtant innocentes. Au milieu de cette confusion, nul ne pouvait plus discerner la vérité du mensonge. Les hommes avaient tellement confiance en leurs machines qu'ils les crurent, même si les preuves sous leurs yeux racontaient une toute autre histoire. Les systèmes s'effondrèrent les uns après les autres, des certificats de propriété furent perdus, les factures et les contrats disparurent. L'économie toute entière, de laquelle dépendait la prospérité des mondes, s'évapora en une nuit. Alors que les usines automatisées s'arrêtaient et que les lumières s'éteignaient dans tout le Système Solaire, les gens se révoltèrent, accusant leurs dirigeants. Les dirigeants en question trouvèrent plus simple de blâmer les corporations rivales. Mais tout cela n'était que le premier signe de l'influence maléfique de la Symétrie Obscure. Les messages invisibles envahissant l'esprit de la population furent bien plus insidieux, des messages de haine, d'avidité, de jalousie, de malice, de méchanceté et d'égoïsme. L'humanité n'était plus fière de ses réussites ; au lieu de cela, elle regarda avec jalousie vers ses voisins et ressentit de l'envie. Elle n'était plus capable de résoudre ses disputes de manière humaine et pacifique, comme au temps des businessmen et des diplomates.

Ils s'emparèrent de leurs machines de guerre pour intimider et impressionner les gens qui n'étaient auparavant que leurs concurrents et collègues, et qui devinrent dès lors leurs ennemis.

Les tensions menèrent aux conflits. Les conflits augmentèrent inéluctablement jusqu'à la guerre. Une nouvelle époque sombre s'ouvrit. Les Premières Guerres Corporatistes débutèrent. Au Sud de Mars, partie du Système Solaire la plus fertile et prospère, Capitol, Mishima et Imperial s'affrontèrent pour la possession des terres. Sur l'Archipel Graveton de Venus, un conflit titanesque opposa Bauhaus, Mishima et Capitol dans les Iles par Milliers. Sur chaque monde civilisé, entre chaque corporation, des guerres furent livrées avec une férocité démentielle. Le peur les enflammait. La peur que les ténèbres s'installent pour toujours. La peur que la technologie devienne l'ennemie de l'humanité. La peur que dans ce nouvel univers à peine exploré, il n'y ait même plus la place d'accueillir une seule Corporation, sans parler de plusieurs.

De nouvelles alliances furent nouées dès qu'un camp pouvait y gagner un infime avantage. La plupart cessèrent aussi rapidement lors de l'arrivée d'une opportunité plus profitable. C'était une époque de terribles trahisons qui donnèrent naissance à une haine et à des ressentiments qui perdureraient des siècles. C'était une époque de violence démentielle pendant laquelle les corporations se sautaient à la gorge à la moindre provocation. Les combats enfantèrent d'autres combats, la violence engendra la vengeance.

La Confrérie

Et nous passons à présent à une époque bénie entre toutes. Alors que tout paraissait perdu, arriva un homme de vision et d'espoir. Il s'appelait Nathaniel Durand. Il deviendrait le premier Cardinal de notre Confrérie bénie. Ce fut Durand qui fut le premier à comprendre la connexion entre les changements dans les manières des hommes et ce qu'il appela la Symétrie Obscure. Il s'engagea contre la guerre, la violence et l'avidité. Il prêcha la paix, la compréhension et la miséricorde. En remplaçant les sombres pensées qui hantaient les âmes des hommes par la Lumière, il parvint à repousser l'assaut de la Symétrie Obscure. Il découvrit que les intelligences artificielles étaient tombées sous la coupe de la Symétrie Obscure, qu'elles avaient été infectées par le mal et détournées de leurs précédents maîtres. Il prêcha la guerre contre les machines, et les gens l'écoutèrent. Ils déchaînèrent leurs marteaux sur les intelligences artificielles corrompues, détruisirent les ordinateurs et les centrales énergétiques en une orgie de vengeance.

Nathaniel Durand fut le premier pratiquant de notre Art béni, et il possédait la force de la Lumière. Il apprit les arts à ses plus fidèles serviteurs, puis les envoya dans tous les mondes des hommes apporter sa parole. Partout où ces porteurs de lumière prêchaient, ils étaient entendus. Leur message était simple, mais il prenait tout son sens dans le chaos ambiant. Bientôt, l'influence de Nathaniel fut palpable au sein même de chaque corporation. En ces temps de guerres et de carnages, il offrit l'espoir aux hommes, un cadeau bien plus précieux que l'or. Les corporations finirent par réaliser qu'elles ne pourraient pas s'en débarrasser, ni oblitérer son message sacré : elles décidèrent donc de parvenir à un accord. Elles reconnurent publiquement son autorité spirituelle et utilisèrent leurs outils de propagande pour propager son message. En secret, elles croyaient pouvoir utiliser ses enseignements pour contrôler leurs hommes. Elles stockèrent les plans des anciennes machines, puis ordonnèrent avec enthousiasme à leurs soldats de se joindre à la destruction. Les paroles de Nathaniel Durand atteignirent ainsi tous les mondes, et la Lumière se prépara à affronter les Ténèbres.

À ce moment, les hommes avaient besoin des enseignements de Nathaniel le Béni comme ils avaient auparavant besoin de pain. Durand lui-même comprit qu'il devait organiser une force capable de lutter contre les Ténèbres pour la possession des âmes des hommes. La Confrérie naquit de ces deux impératifs.

Nathaniel Durand fut nommé premier Cardinal, et devint rapidement le dirigeant spirituel et temporel le plus puissant que l'humanité ait jamais connu.

Durant les premières années du long règne du Cardinal Durand, des billions d'hommes rejoignirent la Confrérie, avides d'entendre les enseignements du Cardinal et de suivre sa voie. De leur plein gré, chacun se réjouit d'offrir un dixième de ses revenus pour aider à la diffusion de sa parole. Le Cardinal ordonna que cet argent soit utilisé pour bâtir des Cathédrales, de puissants bâtiments destinés à devenir des bastions de la foi, des phares de lumière et d'espoir surplombant les cités des hommes. Ne sachant que trop qu'une humanité divisée serait une proie facile pour les Ténèbres, le Cardinal comprit qu'il devait mettre fin aux guerres corporatistes. Il envoya des émissaires vers chaque corporation, les exhortant à faire la paix ou à encourir le courroux de la Confrérie. Contrariée, mais ne voulant pas affronter une Confrérie alliée à leurs ennemis, chaque corporation envoya des émissaires à la table des négociations. Après des années d'une négociation aussi âpre que longue, le Traité de Heimbürg fut ratifié. Les Premières Guerres Corporatistes cessèrent. Le Cartel fut mis en place pour résoudre d'éventuels conflits entre corporations.

Une courte époque d'espoir commença, mais ce ne fut qu'une brève illusion. Enquêtant sur ce qu'il était advenu de leurs prédécesseurs, une équipe discrète de Conquistadors d'Imperial découvrit la planète Nero, au-delà de Pluton. C'est là qu'ils trouvèrent le Premier Sceau de Répulsion.

La rupture du Sceau

Le Premier Sceau de Répulsion fut détruit et les serviteurs de l'Âme Sombre furent libérés. Une vague de terreur traversa le Système Solaire. Certains Prophètes de la Confrérie sombrèrent dans la folie, la bave aux lèvres. Certains s'arrachèrent les yeux devant les insoutenables visions qui les assaillaient. D'autres devinrent hérétiques, des Prophètes des Ténèbres combattant la Parole de la Confrérie. Durant toute une année, les hommes des mondes civilisés subirent d'odieux cauchemars. Puis ces cauchemars devinrent réalité. La Légion Obscure fondit sur les mondes de l'humanité, apportant destruction, désespoir et corruption. Dans les mondes inhabités, d'immenses Citadelles menaçantes sortirent de terre en une nuit. Malgré leur puissance militaire, les corporations n'étaient pas prêtes à affronter cet ennemi aussi nouveau que puissant. D'énormes territoires sur Mars, Vénus et Mercure tombèrent entre les griffes de ces envahisseurs hideux. De monstrueuses légions envahirent les planètes. La résistance humaine la plus entêtée ne put que ralentir leur progression. Ville après ville, forteresse après forteresse, l'humanité succomba au pouvoir des Ténèbres Toutes Puissantes.

Seule Luna, patrie du Cardinal et lieu de construction de la première cathédrale, fut épargnée par les Ténèbres. Les hommes s'y réfugièrent, venus de tout le Système Solaire. Lentement, les noms des dirigeants de la Sombre Légion furent connus. Lentement, l'humanité découvrit les Apôtres Noirs – Ilian, Maîtresse du Vide et Tisseuse de Sombre Destinée ; Muawijhe, l'Apôtre de la Folie, Seigneur des Visions ; Semai, Seigneur de la Méchanceté et Prince des Mensonges ; Algeroth, Seigneur de la Technologie Sombre et Apôtre de la Guerre ; et enfin, Demnogonis, le Corrupteur, l'Apôtre de la Corruption et Seigneur des Choses Impures.

Les serviteurs les plus purs et les plus courageux du Cardinal firent de leur mieux pour apprendre le plus de choses possibles sur cet ennemi. Malgré beaucoup de morts, ce ne fut pas en vain. Ils parvinrent à comprendre divers éléments sur la nature des Apôtres Noirs et de la Symétrie Obscure elle-même. La Symétrie se révéla être un motif mystique de mal pur, présent partout, relié à tout. Les Apôtres faisaient partie intégrante de ce motif. En fait, chaque Apôtre est une partie consciente de cette structure, et c'est à travers elle qu'il peut se manifester sous une forme concrète.

L'Avènement des Ténèbres

Voici venu le temps de l'épouvante, mais il est dit que les heures les plus sombres précèdent de peu l'aube... Sur Vénus, le terrible Algeroth, Apôtre de la Guerre, Seigneur de la Sombre Technologie, fit son apparition : rien ne lui résistait. Il représentait l'ennemi ultime de l'humanité. Ses armées étaient plus nombreuses que celle de n'importe quelle corporation. Leurs armes étaient à la fois étranges et redoutables. Des chambres de distorsion nécrotique de ses Citadelles sortit une horde apparemment sans fin. Des Nécromutants menaient à la bataille des nuées de Légionnaires Morts Vivants entourés de mouche. De puissantes Ezoghoules chargeaient en galopant les rangs compacts des armées corporatistes. Des Razides à la peau de pierre faisaient feu avec leurs énormes armes. Sous le commandement d'Algeroth, les armées des Ténèbres paraissaient invincibles. Il se tenait au beau milieu du carnage, son corps générant des armes, massacrant tous ceux qui se tenaient devant lui. Il était implacable et sans pitié, ainsi que le plus rusé des généraux. Il représentait le plus terrible ennemi jamais apparu devant les hommes. Armées de la Sombre Technologie créée par le génie maléfique de ses Teckrons, les Kohortes d'Algeroth le précédaient. La simple rumeur de son éventuelle présence faisait fuir les armées ennemies. Son nom était le plus redouté de tous ceux des Apôtres Noirs. La victoire lui était acquise. Son apparition coïncidait avec les heures les plus sombres de l'humanité.

La Croisade Vénusienne

Alors que des vagues de désespoir submergeaient les armées des hommes, seul le Cardinal resta confiant. Il avait foi en l'inévitable triomphe de l'humanité. Il marcha parmi les hommes tremblants, soignant les blessés, apaisant les malades, prêchant auprès de ses fidèles. Où il se tenait, la Lumière brillait et l'espoir emplissait les cœurs de ceux qui entendaient ses Paroles. Il sut ce qui devait être fait.

Le Cardinal convoqua les dirigeants de toutes les corporations, et leur expliqua ce qu'il attendait d'eux. Au début ils refusèrent, craignant de perdre pouvoirs et privilèges s'ils se soumettaient au chef de la Confrérie. Il leur fit simplement remarquer qu'en cas de victoire de la Légion Obscure, ils perdraient tout de toute manière. Les puissants dirigeants des corporations réfléchirent à ses paroles et constatèrent leur pertinence. Ils acceptèrent le plan du Cardinal, qui fut initié le jour même. Des Inquisiteurs et des Missionnaires furent dépêchés dans toutes les forces armées des corporations, prêchant la Sainte Parole, protégeant les soldats des Ténèbres. Ragaillardis par la présence des justes et protégés de la Symétrie Obscure par la Lumière de l'Art, les armées des hommes cessèrent leur retraite pour retourner au combat.

Les serviteurs des Ténèbres ne remportaient plus de faciles victoires face à des ennemis terrifiés. À présent, ils se heurtaient à une sévère résistance menée par des combattants déterminés qui ne savaient que trop bien qu'ils représentaient le dernier espoir de l'humanité, et que le plus petit acte d'héroïsme pouvait influencer la balance cosmique entre le bien et le mal.

Pendant ce temps, le Cardinal convoquait les forces d'élite de toutes les corporations pour les préparer à la guerre. Vinrent parmi d'autres les Lions de Mer de Capitol, les Hatamoto de Mishima, les Rangers Vénusiens de Bauhaus et les Bérêts Rouges d'Imperial. Ils furent rejoints par des contingents du Second Directorat de la Confrérie et menés par les puissants Commandos de la Mort. C'était le plus grand rassemblement de héros jamais vu de toute l'histoire de l'humanité. Il le fallait. Le plan du Cardinal Durant était simple : les emmener sur Vénus pour combattre Algeroth lui-même.

Sur la surface de Vénus, le Béni et l'Apôtre de la Guerre s'affrontèrent sur le champ de bataille. Les guerriers représentant l'humanité firent face à une horde gigantesque d'Ezoghoulés, de Légionnaires, de Népharites et de Centurions. Entouré de sa garde personnelle, la légendaire Furie, le Cardinal Durand se tailla un chemin dans le sang jusqu'à parvenir face à Algeroth. Pendant un jour et une nuit, le Béni et le Seigneur de la Destruction combattirent sur tous les plans. La Lame sacrée tinta contre l'armure Symétrique. Les balles noires rebondirent sur les Vêtements Sacrés. Les vagues de la Symétrie Obscure menacèrent de noyer la Lumière. Finalement, le Cardinal prit le dessus et Algeroth s'enfuit au cœur de sa Citadelle. Là, dans le Sanctum, devant l'autel d'Algeroth, le Cardinal terrassa le Seigneur Démon de la Sombre Technologie, mais subit lui-même un coup mortel. Ainsi, au moment même de son triomphe, Nathaniel Durand tomba. Pour toujours, la joie de sa victoire serait pour nous mêler à la tristesse de sa perte. Mais tout n'était pas perdu : notre Cardinal bien-aimé nous montra la voie de ses derniers mots, nommant le Marshall Suprême de Bauhaus Toth comme son successeur ; un homme de bien comme de guerre. Assistant à la mort de leur puissant leader, les hommes se jetèrent à corps perdu dans la bataille et leur vengeance fut terrible. Les Ténèbres furent pulvérisées, ce qui restait de la Légion Obscure mis en déroute. Le Cardinal Toth continua la guerre contre la Légion Obscure, la repoussant des mondes qu'elle avait conquis. Inévitablement, la Confrérie mena l'humanité à la victoire. Une par une, les Citadelles furent détruites. Lentement, sûrement et régulièrement, les hommes prirent l'ascendant et les forces des Ténèbres se retirèrent vers les régions extérieures du Système Solaire.

Il était inévitable que les hommes se tournent vers la Confrérie pour les guider. Le Cardinal n'avait-il pas guidé l'humanité durant ses plus sombres heures ? N'avait-il pas offert sa vie pour sauver les siens ? Le peuple était lassé de la guerre, lassé de la corruption. Il réclamait une nouvelle époque, et la Confrérie lui montra la voie.

De grandes Cathédrales furent construites et devinrent des lieux de pèlerinage pour les croyants. Le Cardinal Toth ordonna que les Chroniques de notre Confrérie soient gravées sur leurs murs. Il prit d'autres Édits pour s'assurer que les Ténèbres soient bannies à jamais, et que la terrible époque des guerres inter-corporatistes ne revienne jamais. Les Trois Édits de Toth étaient simples :

*Point ne construira de machine à l'esprit de l'homme semblable ;
Point ne voyagera en delà de Jupiter, afin de laisser au repos les Ténèbres.
Point ne recherchera d'informations sur les Ténèbres.*

Le Premier Chroniqueur grava plus tard cet avertissement dans le marbre gris de la Cathédrale de Luna :

« Et la Légion Obscure fondit sur nous, hurlant son désir de destruction et de corruption. Grognant et aboyant, les loups dégénérés montrèrent leurs crocs, reniflant le sang et le carnage qu'ils avaient causé. »

« Algeroth, le Seigneur de la Sombre Technologie, est l'Apôtre de la guerre et de la destruction. D'incessantes processions de créatures corrompues sortent de ses chambres d'incubation pour attaquer l'humanité. »

« Les fidèles de Semai, le Seigneur de la Méchanceté, se dissimulent dans la société des hommes pour la corrompre de l'intérieur. Ses Corrupteurs dérobent dans l'obscurité, promettant richesse, gloire et pouvoir aux faibles d'esprit. »

« Ilian, la Maîtresse du Vide, fut la première des 5 Apôtres à émerger des ténèbres infinies. Elle est spécialisée dans les mystères de la Symétrie Obscure. »

« Muawijhe, Seigneur des Visions, envahit et corrompt les rêves des Hommes ; il cultive la folie rampant dans leurs âmes. Répandant la confusion, il règne sur les fous et les faibles d'esprit. »

« Demnogonis, le Contaminateur, apporte peste et pestilence sur les planètes des hommes, affaiblissant ainsi nos défenses et préparant la voie pour les forces des Ténèbres. »

L'époque de la Foi

Ainsi débuta un âge d'or pendant lequel les hommes entendirent la Parole. Les représentants de notre glorieuse Confrérie étaient partout présents, supervisant tous les aspects de la société, s'assurant que l'humanité restait pure en actes comme en intention. Ils combattirent l'hérésie, et s'assurèrent qu'aucune recherche interdite ne soit menée. Ils firent en sorte que les conflits entre les Corporations soient contenus. Ils menèrent les hommes par l'exemple, et la paix prospéra partout. Aveuglées par la pureté de la Lumière, les ténèbres se retirèrent. Pendant 1000 ans, nul n'entendit plus parler des Apôtres Noirs. Certains hérétiques prétendent qu'il s'agissait d'une époque de stagnation, que l'humanité se recentra sur elle-même. Ils expliquent que le Premier Édît interdit tout progrès, que les Inquisiteurs trop zélés interdisaient toute recherche. Ils prétendent que le Second Édît empêcha les hommes de voyager parmi les étoiles. Ils prêchent que le Troisième Édît fut utilisé pour justifier une époque de répression, et fut interprété de façon à détruite toutes les connaissances concernant les Légions Obscures. Ce sont des fous. Les 3 Édits du Cardinal Toth étaient sages et justes. Malheureusement, nous ne reconnaitrions leur sagesse qu'après la calamité qui suivit leur violation.

L'homme finit toujours par oublier. Alors que s'écoulait le calme de l'époque de la Foi, les hommes oublièrent beaucoup. Toutes les références aux Légions Obscures furent effacées, l'Inquisition craignant que de telles connaissances ne pervertissent l'humanité.

Le fléau des Légions Obscures fut oublié alors que les hommes s'intéressaient à de nouveaux conflits. La Triste Lutte à l'intérieur d'Imperial, la Guerre du Trône de Bauhaus, les Guerres de Graveton entre les Corporations, tout cela fit oublier aux hommes les biens plus importants conflits du passé. Les hommes finirent par reléguer les Légions Obscures au rang de légendes, puis par prétendre que la Confrérie les utilisait pour assoir son pouvoir. Les dirigeants des Corporations oublièrent la reconnaissance due au cardinal et se révoltèrent contre les Édits de la Confrérie. Ils accusèrent la Confrérie de vénalité et de corruption, et il y avait du vrai dans cela.

Beaucoup rejoignaient alors la Confrérie pour obtenir du pouvoir temporel. La corruption devint fréquente au sein de la Mission et un département de l'Inquisition fut assigné à des enquêtes sur ce sujet. Un par un, les 3 Édits furent violés.

Une nouvelle corporation naquit, Cybertronic, une puissance qui ignorait le Premier Édit concernant les machines pensantes et une puissance qui traitait la Parole Sacrée du Cardinal comme de la simple superstition. Cybertronic fut créée par une colossale manipulation boursière pendant laquelle une compagnie de holding jusqu'alors inconnue accéda au statut de cinquième mégacorporation. Ses filiales vendaient de nouvelles technologies et armes ; les autres corporations furent si avides de les acheter qu'elles fermèrent les yeux sur les violations des Édits. Malgré des décennies de recherches, menées par les Inquisiteurs de la Confrérie et par les agents des autres corporations, personne ne s'avéra capable de percer le mystère de l'avènement de Cybertronic ou de prouver une éventuelle corruption par les Ténèbres. Les corporations donneraient beaucoup pour connaître les secrets de Cybertronic...

Cybertronic représente le retour de ce que nous abhorrons, vers l'époque des machines pensantes qui se montrèrent si vulnérables aux Ténèbres et nous détruisirent presque. Cybertronic cherche non seulement à créer des machines réfléchissant comme des hommes, mais également des hommes se comportant comme des machines. Elle se vante d'utiliser les machines pensantes comme des armes. Elle combat en utilisant d'énormes robots de guerre et des robots humanoïdes Chasseurs, des machines qui imitent le corps de l'homme en plus de sa réflexion.

Les Secondes Guerres Corporatistes

Il était inévitable que l'ascension d'une nouvelle mégacorporation détruise l'harmonie que notre Confrérie avait mis aussi longtemps à installer. De nouvelles alliances se nouèrent. L'équilibre des forces vacilla alors que les armes et composantes de Cybertronic inondaient les marchés.

Sur Mercure, des escarmouches éclatèrent entre Mishima et Imperial concernant la possession de Fukido. Une vraie guerre éclata sur Vénus pour l'Archipel Graveton. Les corporations se battirent une fois de plus dans le sud de Mars pour les terres les plus fertiles. Partout éclataient de brefs conflits.

Avant que quiconque ne puisse l'empêcher, les corporations avaient repris leurs vieilles habitudes de conflit. L'époque de la Foi était terminée et les Seondes Guerres Corporatistes débutèrent. Il n'y avait plus de paix en ces temps troublés, seulement de brefs répit mis à profit par les belligérants pour se réapprovisionner. Il y avait de brèves alliances quand deux puissances en combattaient une troisième pour gagner un éphémère avantage. Peu de temps après, ces alliances s'effondraient quand les partenaires s'affrontaient pour le butin obtenu. C'était une époque de guerre totale durant laquelle les corporations s'affrontaient en un conflit sans fin.

L'humanité se cachait et priait pour qu'on la laissât en paix. Les employés des corporations soutenaient leurs dirigeants. Le reste des hommes priait simplement pour qu'une bombe ne leur tombe pas dessus. Ici et là, des contrebandiers tentaient de survivre dans l'ombre des corporations géantes. Seuls le Cartel et la Confrérie se tenaient en dehors des conflits et tentaient de ramener la paix.

Une fois de plus, des vaisseaux spatiaux dépassèrent Jupiter. Ils n'y rencontrèrent aucune résistance. Rassurés, certains poussèrent même jusqu'à Nero, mais aucun n'en revint. Il s'agissait là d'un avertissement que personne n'entendit. Les Guerres Corporatistes se poursuivirent et la violence atteignit de nouveaux niveaux. Des villes furent rasées. Des fortifications poussaient telles des cancers à la surface des planètes. Alors, seulement alors, se produisit un événement qui fit s'arrêter les belligérants. Une nouvelle Citadelle fut découverte dans les déserts de Mars. Tel le symptôme d'une effroyable maladie, elle apparut quand la guerre était à son paroxysme. Capitol envoya immédiatement des avions à l'assaut. Ils furent abattus par Imperial. Personne ne sait pourquoi, même si beaucoup de membres des clans parlèrent d'une profonde corruption affectant les Kingsfields.

Des émissaires furent envoyés vers le Cardinal : le Corps des Commandos de la Mort fut recréé pour investir la Citadelle. Les survivants confirmèrent qu'elle était habitée. Les élites corporatistes frissonnèrent. Ce qu'ils pensaient n'être qu'une légende existait vraiment. Les Légions Obscures étaient de retour.

Les corporations patientaient dans la peur. De plus en plus de Citadelles faisaient leur apparition dans des régions isolées, invisibles jusqu'à leur soudaine éruption.

Les militaires corporatistes portèrent leur attention vers les Légions Obscures et la guerre commença bientôt. Les Légions Obscures revinrent en nombres jamais vus depuis les Croisades Vénusiennes. Leurs vaisseaux obscurcissaient les cieux. L'humanité devait une nouvelle fois affronter leur terrible menace. Il sembla que la folie humaine ne connaissait pas de limite, alors que les Guerres Corporatistes se poursuivaient et que chaque Corporation essayait de tirer avantage de l'arrivée des Ténèbres.

Il y eut cependant des signes d'espoir. Les légendaires Commandos de la Mort arpentaient une fois de plus les champs de bataille. Le pouvoir du Cardinal grandit avec l'augmentation de la menace des Ténèbres. Sous la bannière du Cartel, les corporations parvinrent à mettre de côté leurs différends suffisamment longtemps pour remporter quelques victoires contre les Légions Obscures. C'est une époque où le sort de l'humanité est dans la balance, où la menace des Ténèbres obligera peut-être l'Humanité à s'unir à nouveau. Si elle ne le fait pas, nous serons sûrement massacrés. Mes frères, nous ne pouvons que prier pour que cela ne se produise pas. Nous devons nous unir... ou mourir.

La Chronique

21ème siècle

Colonisation des planètes intérieures

Les corporations réalisent que la Terre est mourante ; elle est incapable de subvenir à leurs ambitions. Leur attention se porte vers le système solaire et les ressources potentielles des planètes intérieures. Des sondes de surveillance sont envoyées dans l'espace, découvrant de vastes gisements sur Mars, Vénus et Mercure.

La terraformation est rendue possible par la Technologie des Plaques Gravitationnelles et d'autres innovations de la corporation Bauhaus.

Un nouveau monde

La corporation Capitol accomplit une série d'expéditions sur la Lune de la Terre et y construit une base permanente. C'est à partir de là que Capitol compte organiser de futures expéditions dans le système solaire. Cette base est nommée Luna ; Capitol parvient à terraformer la surface avec l'aide de Bauhaus.

Les 4 mégacorporations fondent une entreprise commune afin de terraformer Mars, Vénus et Mercure. Chaque corporation joue le jeu, réalisant ainsi une des plus extraordinaires avancées humaines.

Alors que des émeutes éclatent tout autour d'elles, les corporations rendues confiantes par la réussite de la terraformation des autres planètes gaspillent les ressources de la Terre sans se préoccuper de son avenir.

22ème siècle

Terraformation des planètes internes

La terraformation de Mars, Vénus et Mercure se poursuit. Les équipements nécessaires sont expédiés depuis Luna.

La Fédération de Russie continue à résister aux corporations et prévoit la mort de la Terre, construisant en réponse de vastes bunkers souterrains et des usines sous la toundra de Sibérie. Les scientifiques russes commencent à rechercher des sources de nourritures alternatives, pour contrer les récoltes insuffisantes des cultures traditionnelles.

La vie est apportée sur Mars et Vénus, des molécules biologiques et des blocs de construction cellulaires sont déposés dans l'atmosphère haute, créant des chimies différentes sur chaque planète. Les essais pour faire de même sur Mercure échouent à cause des radiations. Ceci n'arrête pas les corporations ; elles déploient à la place d'énormes engins souterrains pour créer un vaste complexe souterrain, où la vie serait protégée des radiations.

Les planètes à présent terraformées sont confiées à une corporation pour son entretien. Mishima s'occupe de Mercure, Bauhaus de Vénus, Capitol de la Lune et de Mars, tandis que le goût du voyage de Capitol les conduit à explorer plus avant le système solaire, construisant une série de colonies dans la ceinture d'astéroïdes riche en minéraux.

L'Exode

L'atmosphère à présent toxique de la Terre devient instable tandis que des conditions

météorologiques extrêmes continuent à dévaster la planète. La mort de la Terre est à présent inévitable : les corporations commencent leur plan d'évacuation, c'est le début de l'Exode. Seuls ceux que les corporations considèrent comme utiles sont sélectionnés, abandonnant le reste de la population à la mort.

Les derniers représentants de la population menacent Luna avec des ogives nucléaires, faisant chanter les corporations pour obtenir leur salut. Les corporations ne voient pas là une menace bien sérieuse et ripostent par de terribles bombardements orbitaux. Tout contact cesse avec la Terre et tous les signes de résistance disparaissent.

23ème siècle

L'âge d'or

De nouvelles technologies sont développées très rapidement. Des Intelligences Artificielles sont implantées dans tous les objets possibles, rendant la vie plus confortable que jamais pour les habitants du système solaire. La communication inter-système progresse et les maladies sont éradiquées.

Le groupe des « Sans Domiciles » est créé, prônant le retour sur Terre et l'utilisation des techniques de terraformation pour rendre son berceau à l'humanité.

Capitol envoie des missions de reconnaissance sur Terre. L'hiver nucléaire perpétuel rend de telles tentatives futiles.

24ème siècle

Le goût pour l'exploration d'Imperial continue à encourager diverses expéditions ; des colonies et des avant-postes sont installés sur les lunes de géantes gazeuses.

Un comité issu des corporations se réunit pour récupérer la Terre. Mishima n'y participe pas, expliquant officiellement que la Terre devrait rester telle quelle pour rappeler à l'humanité ses échecs.

Tous les contacts sont perdus avec les équipes envoyées sur Terre. Une communication en boucle est reçue : « Vous avez décidé d'abandonner votre planète natale, vous n'y reviendrez pas ».

Les corporations rassemblent une armada dans l'atmosphère de la Terre, se préparant à une opération d'invasion.

Un message est reçu sur Luna, expliquant que la Terre est sous la tutelle de l'Étoile Blanche. Toute tentative d'atterrissage se soldera par un massacre.

Ignorant le message, les corporations établissent des avant-postes dans les ruines de Londres, Berlin et Washington. Tous sont rapidement détruits par un ennemi inconnu.

Un rayon immobilisant électromagnétique impose une retraite. Les corporations établissent un blocus de la planète. Personne ne tente de le forcer.

2480 AD

Imperial envoie deux vaisseaux d'exploration ; le Messenger vers Pluton et le Zéphyr par-delà le système solaire, dans l'espace interstellaire. Cependant, tout progrès s'arrête avec la découverte d'une grande tablette métallique gravée de runes extraterrestres. Ne sachant que faire, les terraformateurs envoient une demande d'ordres vers Victoria. Deux réponses sont reçues : la première demande de localiser précisément l'artéfact et d'annuler la mission. La seconde contredit la première et suggère de commencer immédiatement les recherches. Un membre de l'équipe sort pour toucher la tablette : il se met à convulser de manière inhumaine et s'effondre à genoux. Sa tête est arrachée dans un geyser de sang. Le chef des chercheurs scanne la tablette, envoyant les données à

Victoria avec les dernières paroles du mort, « Elle m'a embrassé ».

La Chute

Les Intelligences Artificielles dont l'humanité était si dépendante commencent à manifester de légers bugs. La panique s'installe sur les planètes intérieures alors que les bugs se multiplient. L'humanité réagit en reconstruisant les systèmes essentiels en utilisant de l'électronique de base, réalisant ainsi un bond technologique de 300 ans en arrière.

Les corporations s'accusent mutuellement rapidement, préparant leurs forces armées à la guerre pour la première fois depuis des siècles.

La Première Guerre Corporatiste

Plusieurs failles spatiales sont découvertes par les corporations, permettant des voyages rapides dans le système solaire : un luxe jusqu'alors inaccessible à cause de la Chute. Ces failles constituent une manifestation de la Symétrie Obscure et sont utilisées par une humanité insouciant des conséquences.

Les corporations, provoquées par une propagande sans fin, se lancent dans une guerre frénétique les unes contre les autres. Les plaines du sud de Mars sont bombardées jusqu'à plus soif. Les lignes de tranchées tailladent la surface alors qu'Imperial, Capitol et Mishima s'affrontent. Bauhaus tente de maintenir sa mainmise sur l'Archipel de Graveton sur Vénus, assiégé par Mishima et Capitol.

Les Corporations s'affrontent dans les cavernes de Mercure pour s'approprier les richesses découvertes dans le sous-sol. Mishima les massacre en une série de raids éclairs, établissant sa suprématie sur Mercure. Imperial, accusé de la Chute par beaucoup, déclenche de violentes offensives sur Mars et Vénus, dans une tentative désespérée de s'approprier un territoire dans la relative sécurité des planètes intérieures.

Cette Guerre Corporatiste durera 40 ans.

3 hommes font leur apparition, prêchant un message de paix. Le chef de leur ordre, Nathaniel Durand, blâme les corporations pour leur ignorance, leur folie et leur égoïsme. Beaucoup d'hommes et de femmes, détruits par la guerre et cherchant la lumière au bout du tunnel, cherchent leur rédemption auprès de ces prêcheurs. Durand parle des Forces Obscures à l'œuvre, de comment leur terrible influence a dressé le frère contre le frère et saboté la technologie de l'humanité. Il nomme cette terrible affection « Symétrie Obscure ». Nathaniel fait appel aux politiciens corporatistes, leur demandant de déposer les armes et de se joindre à sa guerre contre les ténèbres. Cette requête tombe dans l'oreille d'un sourd.

Il envoie un ultimatum aux corporations, leur donnant 6 mois pour mettre fin à leurs rivalités et faire cesser les guerres. Les 6 mois s'écoulent sans qu'une issue ne soit visible. Durant dévoile alors sa Divination, révélant les tactiques secrètes des corporations, en incluant les 154 assassins envoyés le tuer. Ce document dissipe tous les doutes concernant les capacités mystiques de Durand. Peu après la Divination, les 4 mégacorporations signent le Traité de Heimbürg qui met fin à la Première Guerre Corporatiste.

L'année du Cardinal

(0AC) La nouvelle foi se propage : Nathaniel Durand est un vrai chef spirituel. La Confrérie est fondée, son QG établi dans la métropole de Luna City. La première des Cathédrales de la Confrérie est bâtie.

La nouvelle ère du Cardinal est marquée par l'effacement des anciens calendriers, remplacés par le Calendrier du Cardinal. L'année de départ sera l'année zéro du Cardinal, notée (0AC).

Le premier acte du Cardinal est de fonder la Curie, les Quatre Directorats et le Cartel ; tout cela en préparation de la guerre contre l'Âme Sombre.

(25AC) Imperial découvre Nero à travers une faille spatiale. Les corporations décident d'en informer le Cardinal après d'âpres négociations.

Une faction de la corporation, le clan Kingsfield, envoie secrètement son propre vaisseau d'exploration malgré les ordres du Cardinal et de sa propre corporation.

Le clan Kingsfield explore Nero. Le planétoïde est une création alien dégoûtante, mi-machine, mi-vivante. Ses paysages sont défigurés par de vastes Citadelles qui les surplombent. Les explorateurs découvrent un portail émettant une lueur verte teintée d'énergie sombre. Alors qu'ils s'approchent, ils brisent le Sceau de Répulsion. Toutes sortes de sombres monstruosité pénètrent alors dans le plan matériel depuis leur ancienne prison. Les membres du clan sont massacrés. Le Premier des Apôtres Noirs, Ilian, apparaît ; ses lèvres sont encore teintées du rouge du sang de son premier baiser avec un humain.

L'arrivée des Apôtres Noirs

Peu après que le Sceau soit brisé, Algeroth, Seigneur de la Guerre et de la Technologie, étend son domaine sur Vénus. Ailleurs, Demnogonis, Apôtre de la maladie et de la corruption, se montre. Après que des vagues de la Légion Obscure aient déferlé sur les mondes des hommes, massacrant tous ceux qu'elles trouvent sur leur chemin, Muawijhe, Seigneur de la Folie, pénètre les mondes des hommes, envahissant les cauchemars de chacun. Finalement, Semai entre à son tour dans l'arène, sa maîtrise de la trahison encourageant l'humanité à s'entretuer une fois de plus.

Le Cardinal Durand ordonne à chaque Corporation de rassembler leurs plus vaillants combattants sur Vénus pour bannir l'Apôtre Noir de la Guerre, Algeroth.

(50-53AC) Tous les fidèles de la Confrérie sont appelés aux armes par le Cardinal Durand. Ils se rassemblent sur Vénus, prêts à affronter Algeroth. Les meilleurs éléments de chaque Corporation, de la Confrérie et du Cartel s'unissent. Le blocus de la Terre est brisé alors qu'une flotte de vaisseaux arborant l'Étoile Blanche se joint à la Croisade Vénusienne. Ayant rassemblé la plus importante armée de toute l'histoire de l'humanité, Durand en prend la tête. Pendant 3 ans, les armées des hommes, unies sous le commandement du Cardinal, livrent bataille contre la Légion Obscure. Durant les derniers jours de cette guerre, le cardinal et l'Apôtre de la Guerre, Algeroth, se combattent. Leurs puissantes armes s'entrechoquent 2 jours durant sans que l'un d'eux ne parvienne à porter un coup à l'autre.

Après 2 jours de combat, Algeroth se replie, fuyant vers sa Citadelle Noire. Nathaniel Durand le poursuit inlassablement, désireux de sceller son destin. Dans les halls de la Citadelle Noire, Durand abat l'Apôtre Noir, le bannissant ainsi du plan matériel. Ce faisant, le Cardinal reçoit un coup fatal. Après le bannissement d'Algeroth, le Cardinal se fraye un chemin jusqu'à la surface de Vénus. Avec son dernier souffle, il nomme le Marshall Suprême de Bauhaus, Toth, comme son successeur. Furieux de la perte du Cardinal Durand, les soldats des hommes combattent avec une passion vertueuse, battant les fidèles de la Légion Obscure. La bataille est rapidement remportée. L'Étoile Blanche se replie une fois de plus sur Terre, où elle reste vigilante et solitaire face aux 4 mégacorporations.

Les Corporations et la Confrérie, sous le commandement du Cardinal Toth, continuent le combat contre les Légions Obscures sur Vénus pour 38 ans de plus, détruisant les Citadelles Noires une par une.

(92AC) Un an après la destruction de la dernière Citadelle Noire, le Cardinal Alexander Toth meurt : le Cardinal Randolph Petrus I le remplace. La succession des Cardinaux se poursuit, quand l'un meurt, il se voit remplacé.

L'Inquisition de la Confrérie commence à rechercher et exterminer les Cultes Noirs des sociétés humaines. Quiconque utilise des Intelligences Artificielles est qualifié d'hérétique et tué.

(93AC) La quatrième Cathédrale de la Confrérie est achevée, située à San Dorado, la plus grande métropole de Mars.

(94-100AC) Saladin, un Népharite d'Algeroth, érige une nouvelle Citadelle Noire sur Mars. Saladin effectue des raids sur les colonies humaines pendant 6 ans, jusqu'à ce qu'il soit tué dans une ancienne ruine censée avoir 5 millions d'années. Capitol prévoit de détruire la Citadelle de Saladin, obtenant l'autorisation d'utiliser l'espace aérien d'Imperial. Imperial attaque les avions de Capitol avec des batteries anti-aériennes. Ce moment de folie semble être l'œuvre de l'Âme Noire.

Les 4 plus importantes maisons de Bauhaus s'affrontent pour le contrôle de la corporation durant 30

ans de guerre civile, les Guerres du Trône.

Les autres corporations en profitent pour prendre des territoires à Bauhaus, affaiblie.

(201AC) Beaucoup convoitent les ressources de Mars. Les autres corporations essaient de les prendre à Capitol pendant les Guerres d'Usure.

(237AC) Sous les océans de l'Archipel Graveton, la grande guerre sous-marine de Graveton oppose Bauhaus et Mishima durant 40 ans. Cette guerre commença parce que Mishima avait construit d'énormes forteresses pour tenter de contester les îles possédées par Bauhaus dans la région. Finalement, les deux corporations demandent une trêve après que Mishima ait réussi à s'emparer de territoires significatifs.

(654AC) Les Guerres de Scarab. Capitol se heurte à l'opposition de Mishima quand elle essaye de prolonger la voie de chemin de fer trans-martienne dans le désert de Scarab et les Plaines de Pierre Rouge.

(667AC) La Guerre Honteuse. Le président John Garcia « le Fou » de Capitol lance une série d'assauts contre des usines qui conspireraient contre la corporation. Une guerre civile désespérée commence, ne s'arrêtant que lors d'une révolte des citoyens pendant laquelle Garcia est tué.

(675AC) Les Failles Spatiales du système solaire intérieur sont précisément cartographiées pour permettre des voyages plus sûrs.

(700AC) La méfiance entre les corporations s'accroît, signifiant le retour de la Symétrie Obscure.

(908AC) L'Hérésie Neronienne. Plusieurs prétendants s'affrontent pour la place de Cardinal. Cela prendra 3 ans avant que Durand XI n'en sorte vainqueur. Sous l'influence de la Symétrie Obscure, la Cardinal Durand XI dit « Durand le Fou » tente de raser Luna City. Après être revenu à lui, il se suicide.

(911-960AC) La Triste Lutte, aussi connue comme « la Guerre des Aigles d'Imperial ». Une guerre civile déchire la corporation Imperial. Les rebelles sont menés par les traîtres du clan Kingsfield. 15 ans de combat s'ensuivent. Le clan Kingsfiels est quasiment exterminé. Le clan Bartholomew devient le clan le plus puissant du parlement.

(933AC) Alors que la guerre fait de nouveau rage entre les corporations, Mishima perd confiance en la Confrérie. Les Sept Sages de Mishima deviennent plus importants et les Écoles de Lumière de Mishima sont créées.

(1001AC) Un homme mystérieux se faisant appeler le Gardien organise une mission secrète pour retrouver 2 centres de recherche disparus depuis longtemps, l'un sur Mercure et l'autre dans la ceinture d'astéroïde.

(1103AC) Le Jour de la Fondation. Le 5 septembre, Cybertronic se crée en organisant un crash boursier. Elle rachète des actions à des prix extraordinairement faibles, devenant une nouvelle mégacorporation en une seule nuit.

Cette nouvelle puissance s'établit sur des planétoïdes dispersés de la ceinture d'astéroïdes et du nuage de Trojan qui suit l'orbite de Jupiter.

La nouvelle corporation commence à développer une technologie avancée et des systèmes informatiques, défiant les Édits de la Confrérie mais parvenant à éviter la corruption de la Symétrie Obscure.

Beaucoup de ceux qui n'ont plus confiance en la Confrérie rejoignent Cybertronic.

La corporation attache des astéroïdes ensemble en d'énormes mondes-treillis, abritant des millions d'âmes. Violant le Second Édit, ils commencent à terraformer la lune de Jupiter, Ganymède.

Imperial, avec le soutien discret de la Confrérie, envahit Ganymède. Ils parviennent à faire fuir Cybertronic de la surface de Ganymède et s'emparent de la lune Trojan.

(1253AC) Cybertronic devient la mégacorporation la plus peuplée, dirigée par un homme connu comme l'Immortel.

(1255AC) Le Cardinal Durand XVII prend la tête de la Confrérie et essaye d'unir les corporations. Il essaye d'éviter la Seconde Guerre Corporatiste en proposant une Réunion de Paix. Les corporations acceptent de se rencontrer sur la station Gardepaix, sur Eris. Soudain, au moment clé de la réunion, la station est détruite en une gigantesque explosion. Même si la Confrérie a senti là l'œuvre de la Symétrie Obscure, les corporations s'accusent mutuellement. La Seconde Guerre Corporatiste commence.

(1255AC) Incapable d'arrêter les violentes corporations, la Confrérie fait tout son possible pour diminuer les efforts de guerre. Une série de Règles de Guerre est mise en place. Toutes les corporations doivent s'y tenir ou faire face à la colère des services secrets du Cartel et de ses ressources financières.

(1262AC) La première Citadelle Noire aperçue depuis des années est identifiée sur Mars par Capitol. Elle est vide, la découverte apparaît comme négligeable. Capitol déclenche un assaut aérien contre la Citadelle, mais une fois de plus, Imperial abat les aéronefs.

(1270AC) Après la mort mystérieuse de son prédécesseur, le Cardinal Dominic prend le pouvoir et commence à préparer la Confrérie d'une poigne de fer, prévoyant un assaut de la Légion Obscure. Les Commandos de la Mort du Cartel sont envoyés en reconnaissance dans la Citadelle Noire de Mars. Les rares survivants confirment que la Légion Obscure est en train de prendre forme physique une fois de plus. Les corporations acceptent de mettre leurs différends de côté et d'agir sous la bannière du Cartel, afin de repousser une fois encore leur vieil ennemi.

(1271AC) Craignant une corruption due à la proximité des Citadelles Noires de Mars, un nouveau conseil d'administration est mis en place par Capitol. Ses nouveaux membres sont sélectionnés avec l'aide de la Confrérie. Il sera ultérieurement prouvé que beaucoup de membres de l'ancien conseil d'administration étaient des cultistes et des hérétiques, lesquels sont tous tués.

(1291AC) Des Citadelles Noires jaillissent telles des crocs à la surface des planètes intérieures. Chacune recrache une fois de plus les abominations inhumaines des Apôtres Noirs. La Légion Obscure est de retour ! L'humanité doit s'unir pour sa survie, ou affronter sa destruction...

Règles générales

Jets de dés

Dans Warzone Resurrection, les dés servent à représenter la chance, élément indispensable pour un jeu amusant, excitant et tactiquement intéressant.

Warzone Resurrection utilise des dés à 20

faces, abrégés en « D20 » dans ces règles. S'il y a un nombre devant « D20 », il s'agit du nombre de dés à 20 faces à lancer (exemple : « 2D20 » = lancer 2 dés à 20 faces). **Tous les tests, lancers et Tests de Compétence relances du jeu sont effectués avec des dés à 20 faces.**

Relance (Reroll en VO) – Un joueur ne peut relancer un dé qu'une fois (on ne peut relancer une relance). Si le Joueur est autorisé à relancer et le fait, il doit conserver le second résultat, même s'il est pire que le premier.

Hors de la table : - Les lancers de D20 ne comptent que s'ils se terminent sur la table de jeu. Si un D20 termine sa course hors de la table, il doit être relancé, le résultat n'est valable que si le dé s'arrête sur la table (ceci est la seule exception à la règle interdisant les relances de relances ; c'est à dire que les relances atterrissant hors de la table doivent être relancées).

« Réussite critique » (Power Shot en VO)- Les jets de dés donnant un 1 naturel (résultat non modifié de 1) sont toujours des réussites. Les tests d'Armure ou de VB (Valeur de Blindage), ainsi que les jets de « Soin », ne peuvent pas être tentés si le test de Capacité de Tir (CT), Capacité de Combat (CC) ou de Volonté (Vol) a donné un 1 naturel.

« Échec Critique » (Fumble en VO)- Les jets de dés obtenant un 20 naturel sont toujours un échec.

Toute Figurine obtenant un 20 naturel lors de n'importe quel test de Compétence ne peut pas dépenser de Points d'Action supplémentaires

durant le Tour de Jeu.

Exemple : Un Chasseur utilise sa première action pour effectuer une Action de Tir Basique. La « carabine à chaîne AR3501 » du Chasseur à une CdT (Cadence de Tir) de 2. Le Joueur alloue toute sa CdT à une figurine ennemie, puis le Joueur lance 2D20. Un des dés donne un 20, ceci signifiant que le Chasseur perd son second Point d'Action, mais peut quand même terminer son Action entamée (effectuer un tir de plus).

Pour effectuer un « test de Compétence », il faut obtenir un résultat inférieur ou égal à la Valeur de Compétence appropriée de la Figurine.

Exemple : Une Figurine avec une Capacité de Tir de 12 (CT 12) après modificateurs doit obtenir 12 ou moins sur le D20 pour réussir son test ce CT (Capacité de Tir).

Modificateurs

Les Modificateurs suivent les règles mathématiques : on multiplie d'abord, puis on divise, ajoute puis soustrait (c.à.d. $3 \times 2 + 2 = 8$).

Mesures

Les Joueurs peuvent mesurer n'importe quelle distance (c.à.d. Mouvement, Portée de tir, Cohérence d'Escouade, etc.) à tout moment du jeu. Ceci est habituellement appelé « pré-mesurer ».

Les Figurines sans socles (et les éléments de Décor) commencent leurs mesures depuis leur emplacement le plus proche de leur cible, sauf si le contraire est spécifié. Les Figurines avec socle effectuent leurs mesures depuis le point de leur socle le plus proche de la cible jusqu'au bord du socle de la cible.

Catégories de Figurines et ligne de Caractéristiques

La ligne de Caractéristiques d'une Figurine représente les compétences et capacités de cette Figurine. Chaque Compétence peut se trouver modifiée de manière temporaire ou permanente au cours de la partie. La plupart sont utilisées comme bases pour le calcul du nombre à ne pas dépasser avec un D20 :

M - Le Mouvement est la distance en pouces que la Figurine peut parcourir en effectuant une Action de Mouvement basique. **La distance minimale que peut parcourir une Figurine ne peut jamais être réduite en dessous de 2ps**, sauf si le contraire est spécifié.

Exemple : Une Carte Jouée stipule que la Valeur de Mouvement d'une Figurine est réduite à 0.

La distance maximale en pouces que peut parcourir une Figurine pendant un Tour de Jeu est égale à deux fois sa Valeur de Mouvement. Ce Mouvement n'a pas à être effectué en ligne droite (sauf si le contraire est spécifié).

CC – Capacité de Combat (CC en VO). Le nombre à ne pas dépasser avec un D20 pour effectuer un test de Capacité de Combat.

CT – Capacité de Tir (RS en VO). Le nombre à ne pas dépasser avec un D20 pour effectuer un test de Capacité de Tir.

For – Force (St en VO). La Force d'une Figurine modifie la valeur d'Armure de sa cible.

Con – Constitution (Con en VO). La Constitution représente la capacité de la Figurine à résister à des agressions comme des chutes.

Vol – Volonté (WP en VO). Utilisée pour lancer et résister aux Pouvoirs Psychiques.

Cd – Commandement (LD en VO). Le nombre à ne pas dépasser avec un D20 pour effectuer un test de Moral.

B – Blessures (W en VO). Représente la quantité de blessures qu'une Figurine peut encaisser. Si la Valeur de Blessure d'une Figurine est réduite à 0 ou moins par un Effet de Blessure, elle est retirée du jeu comme perte.

A – Valeur d'Armure (A en VO). Le nombre à ne pas dépasser avec un D20 pour effectuer un test d'Armure afin d'éviter un Effet de Blessure. Une Valeur d'Armure comporte parfois un second nombre entre parenthèses (*ex : A:18(12)*), ceci est

la Valeur d'Armure Inmodifiable. Une Valeur d'Armure ne peut pas être réduite en dessous de la Valeur entre parenthèses.

Pts – Valeur en Points (Pts en VO). Ce nombre représente le coût de la Figurine. Il est utilisé pour obtenir des listes d'armées équilibrées.

Exemple : chaque Joueur construira une liste d'armée d'une valeur en Points déterminée au préalable.

Valeurs de caractéristiques – Modificateurs minimaux et maximaux

Aucune Valeur de Caractéristique ne peut se voir Modifiée en dessous de 1, à l'exception de la valeur de Blessure.

Aucune Valeur de Caractéristique ne peut se voir Modifiée au-dessus de 20.

Valeurs de Caractéristiques des Armes

P – Portée (R en VO). Portée efficace de l'arme, exprimée en pouces. Pour les attaques au corps à corps, la P est utilisée pour déterminer la Portée d'Arme de Corps à Corps (PACC).

For – Force (St en VO). La Force de l'arme d'une Figurine Modifie la valeur d'Armure de sa cible. Dans le cas des armes de Combat au Corps à corps, elle Modifie la For de son utilisateur.

CdT/CdC - Cadence de Tir/Cadence de Combat (RoF/RoA en VO). Le nombre de tests de Compétence à effectuer lors d'une Action de Tir ou de Combat.

VAV – Valeur Anti Véhicule (AVV en VO). Cette Valeur Modifie la VB (Valeur de Blindage) des cibles ayant des PS (Points de Structure).

Catégorie (Type en VO). Ceci représente le type de munitions utilisées ou la catégorie de l'arme. Une catégorie d'arme sera plus ou moins efficace contre la catégorie d'armure portée par la Figurine ciblée.

Définitions concernant les Figurines

Corps (Body en VO) – Le corps d'une Figurine comprend ses jambes, son torse, ses bras, sa tête et son sac à dos. Tout autre détail de la Figurine ne fait pas partie de son Corps.

Toute partie d'une Figurine dépassant la circonférence de son socle ne fait pas partie de son Corps.

Socles

Les Petits Socles font 30mm de diamètre.

Les Socles Moyens font 40mm de diamètre et sont réservés aux Seigneurs et Seigneurs de Guerre, ainsi qu'aux grandes figurines.

Les Grands Socles font 50mm de diamètre (voire plus). Ils sont réservés aux très grandes Figurines et aux Véhicules Légers. Les Véhicules Lourds n'ont en général pas de socle, ou possèdent un socle spécial (comme dans le cas des aéronefs lourds).

Surface Occupée (Facing Area en VO)

Toutes les Figurines de Warzone Resurrection ont une Surface Occupée. Elle est utilisée pour calculer le Modificateur de Couvert offert par des Figurines qui s'interposent. La Surface Occupée est déterminée par le diamètre du socle de la Figurine et sa hauteur physique (ou bien, dans le cas des Figurines sans socle, par leur « surface » et leur hauteur physique).

La Surface Occupée minimale est :

Pour les Petits Socles : Hauteur minimale de la Zone Occupée = 1ps

Pour les Socles Moyens : Hauteur minimale de la Zone Occupée = 1,5ps

Pour les Grands Socles : Hauteur minimale de la Zone Occupée = 2ps

Pour les Véhicules Lourds : Utilisez la

hauteur du sommet de la coque ou de la tourelle, celle qui est la plus élevée.

Exemple : La Surface Occupée minimale d'une Figurine d'infanterie montée sur un Socle Moyen est égale au diamètre du socle fois une hauteur de 1,5, quelle que soit la position de la Figurine.

Ligne de Vue (LDV) (LOS en VO)

S'il existe une Ligne de Vue (LDV) droite et non obstruée entre le Corps de la Figurine qui tire et le Corps de la Figurine ciblée, la Figurine qui tire dispose d'une Ligne de Vue (LDV) vers sa cible.

Orientation des Figurines (Models Facing en VO)

Toutes les figurines de Warzone Resurrection possèdent deux Orientations : Avant et Arrière. Les deux Orientations divisent le socle de la Figurine ou sa surface en deux parties égales. L'orientation Avant sera la direction du torse de la figurine ou l'avant du Véhicule. **Les Figurines ne peuvent obtenir de Lignes de Vue que vers l'Avant. Les Figurines ne peuvent effectuer des Actions de Tir ou de Combat au Corps à corps que vers l'Avant.**

Exemple : L'Everassur a deux Légionnaires Morts-Vivants Devant.

La bataille de Regio Alpha

Datant du début de la Seconde Grande Guerre contre la Légion Obscure, la Bataille de Regio Alpha vit les armées de Golgotha, Maîtresse de la Douleur, lancer un assaut contre une fortification de Cybertronic sur les hauteurs de Tessera. Pourquoi elle fut livrée reste le sujet de débats sans fin entre les stratèges militaires des corporations. Le bâtiment de Cybertronic, nom de code Fac-9-Delta, n'était rien de plus que l'abri armé d'une expédition de recherche, vu que la mégacorporation n'était pas fortement implantée dans cette région et qu'il n'y avait pas de raison particulière d'établir un pied-à-terre là. Cependant, le Népharite appelé Golgotha semblait déterminé à chasser la mission de Cybertronic des hauteurs de Tessera, peut-être pour éliminer toute force armée corporatiste si près de sa Citadelle Noire.

Il est évident si on se penche sur les rapports de bataille et les échanges tactiques que les forces armées de Cybertronic avaient prévu l'ingérence des armées de la Légion Noire des alentours, et avaient fortifié leur position pendant que leurs scientifiques et techniciens poursuivaient leurs recherches. Ainsi, quand les jungles en dessous de Tessera grouillèrent de Légionnaires Morts-Vivants et d'autres innombrables fantassins aux ordres de la Maîtresse de la Douleur, le Commandant des Chasseurs était fin prêt. Commencant par un bombardement planifié à l'avance commis par 3 Droïds de Mort Eradicator, la force armée de Cybertronic préleva un lourd tribut sur la horde de la Légion Noire qui s'approchait. Bientôt, les jungles sous Tessera furent en feu, ainsi que les innombrables hordes de Légionnaires qui en sortaient. Implacable comme tous les siens, le Commandant de Cybertronic débuta la phase suivante de son plan de défense alors même que les scientifiques et les techniciens se retiraient vers le vaisseau atmosphérique posé au sommet, chargeant des caisses dans ses soutes.

Les Chasseurs et les Cuirassiers utilisant les lignes de défense massacraient des douzaines, voire des centaines, de Légionnaires, tandis que les pentes de Tessera devenaient noires sous l'effet des écoulements de fluide nécrotique. Les défenseurs restaient calmes en dépit du nombre démesuré d'assaillants qui escaladaient les pentes vers eux, leurs implants et leur conditionnement supprimant tout instinct de préservation. Même quand un trio de Razides à la peau de métal émergea de la frondaison de la forêt et commença l'ascension des côtes de Tessera, les soldats de Cybertronic ne tressaillirent même pas.

Une heure après le début de l'assaut, alors que les pentes étaient recouvertes des corps en charpie de centaines de Légionnaires Morts-Vivants, les chercheurs de Cybertronic achevèrent leur évacuation, laissant le Commandant des Chasseurs et son armada tenir le sommet de Regio Alpha. Comme cette force ne disposait d'aucun moyen d'évacuation, il était clair que leur mission était de gagner du temps pour permettre aux scientifiques de s'échapper avec le butin trouvé sous Tessera. Déterminé à obéir aux ordres de tuer le plus d'ennemis possibles avant d'être submergé, le Commandant débuta la dernière phase de son plan de défense.

Cette dernière phase ne commença jamais. Alors que les vagues de Légionnaires Morts-Vivants, de Razides et d'autres créatures déchues de la Légion Obscure atteignaient le sommet de Regio Alpha, une grande silhouette à la peau souple et pâle émergea de la jungle et commença son ascension. La silhouette ne correspondait à aucune entrée de la base de données de Cybertronic, le Commandant demanda donc immédiatement un scan tactique et une ligne d'upload pour transmettre cette nouvelle et importante découverte à sa corporation. Pour accomplir cela au mieux, d'après le programme implanté dans le Commandant, il fallait affronter l'adversaire au combat en maintenant l'upload actif aussi longtemps que possible.

Le Commandant n'eut pas à chercher son adversaire, car elle souhaitait manifestement faire de même. Alors que la Légion Obscure perçait les défenses de Cybertronic, le Commandant des Chasseurs et le Népharite qui serait connu plus tard sous le nom de Golgotha, Maîtresse de la Douleur, s'affrontèrent au corps à corps. Le Commandant de Cybertronic était un vétéran des guerres de sa corporation. Il avait fait face aux plus puissants ennemis sur chaque zone de guerre

des planètes intérieures, mais les capacités de ce nouvel ennemi surpassaient ses compétences pourtant remarquables. Le Commandant fit merveille en conservant son upload tactique actif et en transmettant pendant presque 8 secondes avant qu'il ne soit vaincu, mais durant cette brève période, les stratèges militaires du service de renseignement de Cybertronic apprirent beaucoup sur le Népharite, classant et quantifiant ses capacités comme eux seuls le pouvaient.

De ce qu'il advint de ce courageux Commandant, la Corporation sait peu de chose et s'en préoccupe encore moins, car de son point de vue, il avait accompli sa mission et se voyait à présent considéré comme un outil détruit. Ils ignorent que, comme pour beaucoup de ses plus vaillants adversaires, Golgotha ne le tua pas immédiatement. Au lieu de cela, après l'avoir vaincu, elle arrêta sa main et ordonna que son corps brisé soit amené dans sa Citadelle Noire. Jusqu'à aujourd'hui, le Commandant y reste, objet des tortures les plus cruelles et les plus brutales que la Maîtresse de la Douleur puisse imaginer. Seul le fait qu'il soit issu de Cybertronic et que les nombreuses améliorations bioniques implantées dans son cerveau et son système nerveux lui permettent d'ignorer la douleur que lui inflige Golgotha tous les jours qu'elle passe dans sa Citadelle Noire. Elle le détruira peut-être un jour, mais jusqu'à cela, il vivra.

Règles concernant les Actions

Dans Warzone Resurrection, chaque Figurine est un individu. En tant que tel, ces individus prennent leurs propres décisions (des actions). Tandis qu'un membre de l'Escouade choisira d'avancer vers l'adversaire, dépensant toute son énergie en une course effrénée, un autre membre de cette même escouade pourra prendre le temps de viser soigneusement avant de presser la détente pour un tir de précision.

Points d'Action

Chaque Figurine du jeu dispose de 2 Points d'Action (sauf si le contraire est spécifié).

Par souci de simplicité, cette valeur n'est pas indiquée dans la ligne de caractéristiques. **Une fois qu'une Figurine a utilisé tous ses Points d'Action, elle est Désactivée pour le reste du Tour de jeu. Les**

Figurines Activées débutant leur Activation au Action de Charge (Engage Action en VO)- Les corps à corps n'ont qu'un seul Point d'Action à dépenser.

Règles générales des Actions

Si plus d'une Action requiert une réaction immédiate, le Joueur ayant l'Initiative décide de l'ordre dans lequel les résoudre. Aucune Action ne peut être effectuée plus d'une fois par une Figurine durant un Tour de jeu (sauf si le contraire est spécifié).

Actions Basiques (1 Point d'Action)

Ne requérant que peu d'énergie, les Actions Basiques sont les Actions les plus courantes dans Warzone Resurrection. Les Actions Basiques disponibles sont :

Action de Mouvement (Move Action en VO) – Les Figurines peuvent se déplacer jusqu'à leur valeur de Mouvement en pouces. Cette mesure est effectuée depuis le Socle de la Figurine (ou la surface d'une Figurine sans Socle). Pivoter est considéré comme un Mouvement et

donc, une Figurine doit utiliser une Action de Mouvement pour pivoter (même si elle ne se déplace pas par ailleurs).

Note du concepteur : Aucune Figurine ne peut se déplacer de plus que sa valeur de Mouvement fois deux par Tour de jeu, quelle que soit l'action utilisée.

Exemple : Une Figurine disposant d'une Valeur de Mouvement de 5 utilise une Action de Mouvement pour se déplacer de 5ps dans du Terrain Dégagé, pour disposer d'une LDV vers une Figurine ennemie. Puis elle utilise une Action d'Engagement pour se déplacer de 5ps maximum et se mettre au corps à corps. La Figurine ne s'est pas déplacé de plus que son Mouvement maximal autorisé de 10ps.

Figurines peuvent se déplacer de leur Valeur de Mouvement fois deux en pouces. Une Action de Charge ne peut être effectuée que si une PACC (Portée d'Arme de Corps à Corps, voir le chapitre Corps à corps) est atteinte. Si la distance à traverser est réduite et qu'une PACC ne peut plus être atteinte, l'Action de Charge échoue. La Figurine perd tout Point d'Action restant et se déplace vers la cible de son Action d'Engagement ratée de sa valeur de Mouvement Modifiée.

Exemple : Une Figurine disposant d'une Valeur de Mouvement de 6 utilise une Point d'Action pour effectuer une Action de Mouvement, se déplaçant de 3ps. Puis elle utilise son second Point d'Action pour une Action de Charge. Durant cette Action d'Engagement, elle ne pourra se déplacer que de 9ps (6x2 -3=9).

Sauf si le contraire est spécifié, une Action de Charge doit toujours se faire en ligne droite, en disposant d'une Ligne de Vue vers la cible et vers l'orientation Avant

de la Figurine qui Charge. Pendant cette Action de Charge, le joueur contrôlant la Figurine peut modifier son orientation à son gré. **Les Figurines ne peuvent pas être Chargées en traversant des espaces entre des Décors ou des Points d'Accès plus étroits que les Socles des deux Figurines.**

Les Figurines obtiennent un Modificateur à leur For et à leur VAV quand elles terminent leur Action de Charge, selon la taille de leur socle :

- Petits socles : reçoivent des Modificateurs de +2 en For et +1 en VAV
- Socles moyens : reçoivent des Modificateurs de +4 en For et +2 en VAV
- Grands socles : reçoivent des Modificateurs de +6 en For et +3 en VAV

Le Bonus de Charge n'est appliqué que lors de la première Attaque de Combat au Corps à corps d'une Action de Combat au Corps à corps effectuée lors du même Tour de Jeu (même si la CdC de l'arme est supérieure à 1).

Une Figurine doit s'être déplacée d'au moins sa Valeur de Mouvement non modifiée pendant son Action de Charge pour obtenir ces Bonus de Charge.

Action de Visée (Aim Action en VO) – Une Figurine peut dépenser un Point d'Action pour obtenir des Modificateurs de +2 à la CT et +2 à la For de l'arme à distance lors de la même Phase d'Activation.

Le Modificateur n'est ajouté qu'à la première Attaque à Distance dans le cas d'une arme ayant une CdT supérieure à 1. Si une Action de Visée est utilisée pour effectuer une Attaque à Distance sur un Véhicule, le Joueur peut plutôt utiliser cette Action pour choisir la Localisation Touchée au lieu de la déterminer avec un jet de dé. **Cette Action ne peut pas être utilisée avec des Attaques à Distance à gabarits ou des Pouvoirs Psychiques.**

Action de Dissimulation (Hide Action en VO) – Une Figurine peut dépenser un Point d'Action pour transformer un Modificateur de Couvert Léger en Modificateur de Couvert Lourd. Cette Action n'affecte pas les Couverts Lourds. Le Bonus de l'Action de Dissimulation est perdu dès que la Figurine effectue une autre Action (à l'exception de l'Action Passer son tour). Disposez un Pion Dissimulation près de la Figurine pour indiquer que cette Action est en cours.

Action de Tir (Shooting Action en VO)- Une Figurine peut dépenser un Point d'Action pour effectuer une Attaque à Distance sur une cible. Pour effectuer cette Action de Tir, la Figurine effectue un nombre de Tests de CT égal à la CdT de l'arme utilisée. La cible doit être en Ligne de Vue et Devant la Figurine qui tire.

Action de Combat au Corps à corps (Close Combat Action en VO)- Une Figurine Engagée peut dépenser un Point d'Action pour effectuer une Action de Combat au Corps à corps. Pour effectuer cette Action de Combat au Corps à corps, la Figurine effectue un nombre de Tests de CC égal à la CdC de l'arme utilisée.

Test de Moral pour « Sortie de l'état Pilonné » (Morale test to Recover from Pinning en VO)- Voir le Chapitre sur le Moral.

Test de Moral pour « Sortie de l'état Démoralisé » (Morale test to Regroup from Broken en VO)- Voir le Chapitre sur le Moral.

Action Passer son tour – La Figurine peut dépenser un Point d'Action pour mettre fin à son Activation.

Actions complexes (2 Points d'Actions)

Il est parfois utile de prendre son temps sur le champ de bataille, pour s'assurer qu'une tâche est accomplie correctement, avec des effets significatifs et durables. C'est le but des Actions Complexes.

Action de Course – Les Figurines peuvent effectuer un Mouvement allant jusqu'à 2 fois leur Valeur de Mouvement en pouces. Une Action de Course suit les mêmes règles qu'une Action de Mouvement.

Tir rapide – Une Figurine accomplissant une Action de Tir Rapide obtient un Modificateur de +1 à la CdT de l'arme utilisée et un Modificateur de -2 à sa CT pour cette Action. La Portée de l'arme est divisée par deux pendant cette Action. **Les Armes à gabarits ne peuvent pas Tirer Rapidement.**

Action de Sentinelle – Une Figurine peut se placer en mode Sentinelle. Les Figurines Sentinelles peuvent utiliser un seul Point d'Action (qui ne peut être augmenté d'aucune manière)

pendant la Phase d'Activation ennemie. Les Actions basiques suivantes peuvent être utilisées pendant une Action de Sentinelle : Tir, Combat au Corps à corps, Mouvement ou Se mettre à Couvert. Il est impossible de mettre plus de 2 Figurines sur 5 d'une Escouade en mode Sentinelle. Si une Escouade comporte moins de 5 Figurines, jusqu'à 2 peuvent se mettre en mode Sentinelle.

Les Actions des Sentinelles peuvent être utilisées entre les Actions des Figurines ennemies, mais requièrent que la Sentinelle réussisse un test de Cd avant. Si ce test est raté, la Figurine n'est plus une Sentinelle.

Exemple : Le Joueur 2 Active la première Figurine de son Escouade. Le Joueur 1 peut alors utiliser une Figurine Sentinelle avant que le Joueur 2 n'utilise un Point d'Action.

Exemple : Le Joueur 2 Active sa 3ème Figurine, le Joueur 1 décide de ne pas utiliser son (ses) Figurine (s) Sentinelle (s) à ce moment, et donc le Joueur 2 ordonne une Action de Charge, Chargeant une Sentinelle. Le Joueur 1 peut utiliser son Action de Sentinelle à cet instant, après avoir réussi un Test de Cd avant que le Joueur 2 ne puisse utiliser son second Point d'Action.

Si une Figurine Sentinelle est la cible d'une Attaque à Distance, elle peut effectuer une Action Se mettre à couvert pour se mettre à l'abri, infligeant un Modificateur supplémentaire de -2 à la CT de la Figurine ennemie. Une Action Se mettre à couvert ne peut pas être tentée si aucun Couvert ne se trouve à distance de Mouvement de

la Sentinelle (ceci pouvant être affecté par les Modificateurs habituels) et si la Figurine n'a plus d'assez de Mouvement. Si la Figurine se déplace hors de la Ligne de Vue de la Figurine effectuant le Tir à Distance, l'Attaque reste possible mais avec un Modificateur de -6 à la CT.

Se mettre à Couvert est la seule Action de Sentinelle qui peut avoir lieu pendant l'Activation d'une Figurine ennemie, et seulement en réaction à une Attaque à Distance.

Exemple : Un fantassin Léger de Capitol en mode Sentinelle réussit son Test de Cd alors qu'il est la cible d'une Attaque à Distance d'un Chasseur de Cybertronic. Il choisit de Se mettre à Couvert dans un Couvert Léger à proximité total à la CT du Chasseur de Cybertronic sera égal à -4 (-2 pour le Couvert Léger et -2 pour Se mettre à Couvert).

Définitions

Activé/Désactivé (Activated/Deactivated en VO) : Une Figurine Activée peut dépenser des Points d'Action et utiliser ses Compétences Spéciales Actives. Les Figurines Désactivées sont des Figurines qui ont déjà été Activées ou qui comptent comme ayant été Activées pendant ce Tour de Jeu.

Active (X) (Active (X) en VO) – Une Compétence/Règle Spéciale peut être Active. Les Règles/Compétences Actives ne peuvent être utilisées que par la Figurine Activée concernée. Cela coûtera des Points d'Action à la Figurine ou des Cartes de Ressources, comme précisé dans la Règle/Compétence Spéciale Active (X) concernée.

Toutes les Compétences Actives durent un Tour de Jeu, sauf précision contraire.

Au début de l'Activation de l'Escouade (At the beginning of Squad Activation en VO) – Si une Escouade doit effectuer plusieurs Actions « au début de l'Activation de l'Escouade », les Actions « Sortie de l'état Pilonné » et « Sortie de l'état Démoralisé » doivent toujours être effectuées avant tout autre Action. Le Joueur au contrôle décide de l'ordre des autres Actions à effectuer « au début de l'Activation de l'Escouade ».

Touche Automatique (Autohit en VO) – Si une Attaque à Distance ou au Corps à corps est décrite comme Touchant Automatiquement, ceci signifie que le test de CC ou de CC est toujours réussi.

SàS (B2B en VO) – Une abréviation de Contact Socle à Socle.

Action de Combat au Corps à Corps (Close Combat Attack en VO) – Toute Action demandant à une Figurine de passer un Test de CC est une Action de Combat au Corps à Corps.

Compte comme (Count as en VO) – Toute Action qui « Compte comme une Action (X) » suit les mêmes règles que l'Action (X) des règles. Ainsi, « Compte comme une Action de Tir » coûte un Point d'Action, requiert une Ligne de Vue et ne peut se faire que Devant la Figurine.

Force Critique/Dégât Critique (Critical Force/Critical damage en VO) – Certaines armes sont si redoutables qu'elles ont une Force Critique ou un Dégât Critique.

D'autres Armes peuvent voir leur For améliorée en Force Critique (par exemple par « Tir Groupé » ou grâce à certaines Cartes d'Équipement). Un Effet de Blessure causé par une For de 18 ou plus obtient « Force Critique (X) ». Le niveau de Force Critique dépend de la For de l'attaque :

- For(18) a Force Critique(2) – Tout Effet de Blessure inflige la perte de 2 Blessures par Test d'Armure raté.
- For(19) a Force Critique(3) – Tout Effet de Blessure inflige la perte de 3 Blessures par Test d'Armure raté.
- For(20) a Force Critique(4) – Tout Effet de Blessure inflige la perte de 4 Blessures par Test d'Armure raté.

Les Test de VB ratés provoqués par des armes ayant Force Critique(X) infligent la perte de (X) Points de Structure.

Diviser (Dividing en VO) – Si un test de compétence demande une division mathématique (exemple : «diviser par 2»), toujours arrondir au supérieur.

Exemple : Pour la Cohérence d'Escouade, la Valeur de Ld est divisée par 2. Dans le cas d'un Ld de 17, la division de 17 par 2 donne 8,5, arrondi à 9.

Valeur Inexistante (Dash Value en VO) – Si la Valeur de Caractéristique d'une Figurine ou d'une Arme est un trait (-), cela signifie qu'elle ne peut pas l'utiliser. Les Figurines obligées d'effectuer un Test avec une Valeur de – le réussissent toujours. *Exemple : Un Droid de Mort Eradicator a Vol -, s'il doit faire un Test de Cd, il le réussit toujours. Les Figurines avec une Valeur de – ne peuvent effectuer d'Actions demandant d'utiliser cette Valeur.*

Exemple : Les Figurines ayant CC- ne peuvent pas effectuer d'Actions de Combat au Corps à corps.

Détruit (Destroyed en VO) – Tout Véhicule Détruit est comptabilisé dans la Valeur de Massacre (voir le Chapitre Missions), qu'il reste en jeu en tant que Décor ou non.

Niveau (Elevation en VO) – Si la distance verticale séparant des Figurines est supérieure à X Figurine qui est à portée et en Ligne de Vue. (X est précisé dans la table qui suit et doit être mesuré de Socle à Socle), alors les Figurines sont à Différents Niveaux.

- Si les deux Figurines sont sur de petits socles, X=1ps
- Si une des deux Figurines est sur un socle moyen, X=2ps
- Si une des deux Figurines est sur un grand socle, X=4ps
- Si une des Figurines n'a pas de socle, X=4ps
- Utilisez toujours le plus grand nombre approprié du tableau.

Passive (X) (Passive (X) en VO) – Une Règle/Compétence Spéciale peut être Passive. Les Règles/Compétences Spéciales Passives fonctionnent toujours.

Attaque à Distance (Ranged Attack en VO) – Toute Action demandant à une Figurine de passer un Test de CT est une Attaque à Distance. Toute Attaque Psychique à Distance est une Attaque à Distance.

Retiré comme perte (Removed as casualty en VO) – Toute Figurine qui se voit Retirée comme perte est comptabilisée dans la Valeur de Massacre (voir le Chapitre Missions).

Effet Incapacitant (Stun Effect en VO) – Les Figurines subissant un Effet Incapacitant doivent utiliser leur premier Point d'Action pour le surmonter, au début de leur prochaine Activation. Une Figurine ne peut recevoir qu'un Effet Incapacitant à la fois. Si une Figurine encore sous Effet Incapacitant est obligée de se déplacer ou devient Pilonnée ou Démoralisée, la Figurine surmonte automatiquement son Effet Incapacitant. Les Tests de CC contre des Figurines sous Effet Incapacitant sont automatiquement réussis.

Cible Prioritaire (Target Priority en VO) – Toute Action Basique, Complexe ou d'Escouade

effectuée contre une autre Figurine (c.à.d. Tir, Charge) doit affecter l'ennemi le plus proche dans les 12ps et en Ligne de Vue. Les Figurines engagées sont ignorées. S'il n'y a pas de Figurine ennemie dans les 12ps de la Figurine Activée, l'Action peut affecter n'importe quelle autre Figurine qui est à portée et en Ligne de Vue. Les Figurines peuvent ignorer les Cibles Prioritaires si elles possèdent la Compétence Spéciale « Choix de la cible ».

Les Figurines sans « Choix de la cible » peuvent l'obtenir en réussissant un Test de Cd pour chaque Action, en incluant les Modificateurs appropriés. Si ce test est raté, le Point d'Action est perdu, mais une seconde Attaque à distance peut être tentée.

Si une Figurine avec « Choix de la cible » participe à une Action Spéciale d'Escouade à Distance, toutes les Figurines participantes obtiennent « Choix de la cible ».

Quand il y a plus d'une Figurine ennemie à la même distance, n'importe laquelle peut se voir désignée comme cible prioritaire sans avoir à passer de test de Cd.

Exemple : Les Chasseurs Blindés s'approchent du Razide et sont tous à 12ps de lui. Le Razide doit tirer sur le Chasseur B, puisqu'il est le plus proche, sauf si le Razide réussit un test de Cd pour obtenir la Compétence Spéciale « Choix de la cible ».

Pions (Tokens en VO) – Certaines Règles/Compétences Spéciales demandent de disposer un pion rond de 30mm pour servir de référence. Il existe deux types de pions.

1. Pions avec Points de Structure – Ces pions, sauf indication contraire, comptent comme du Terrain Intermédiaire et ne peuvent pas être placés sur du Terrain Infranchissable.
2. Pions sans Points de Structure – Ces pions servent uniquement de référence et peuvent être disposés n'importe où, y compris sur du terrain Infranchissable (sauf indication contraire).

Les Figurines ne peuvent se trouver Engagées avec un Pion.

Note du Concepteur : Veuillez noter que toute Figurine (alliée ou ennemie) compte comme du terrain Infranchissable.

Vers/En s'éloignant de (Towards/Away en VO)

– Quand une Figurine doit se déplacer Vers ou En **Dans (Within en VO)** – Une Figurine est Dans s'éloignant d'un point spécifique, utilisez un mètre quand n'importe quelle partie de son socle ou de sa surface est à l'intérieur de la distance, du pour déterminer une ligne partant du milieu de la figurine vers le centre du point spécifique. La gabarit ou de la Surface. La Figurine doit alors se déplacer le long de cette ligne, soit Vers, soit En s'éloignant de, ce point spécifique.

Exemple : Si le Chasseur Blindé doit se déplacer Vers ou En s'éloignant du Razide, tracez une ligne droite entre les centres des socles du Razide et du Chasseur Blindé, puis déplacez le Chasseur Blindé le long de cette ligne.

Effet de Blessure (Wound Effect en VO) – Effet de Blessure est un terme abstrait combinant deux procédés : toucher et blesser une Figurine. Pour chaque Test d'Armure raté effectué pour contrer un Effet de Blessure, une Figurine réduit sa valeur de Blessure de 1. Que la Figurine réussisse ou non son test d'Armure, elle compte comme ayant « subi un Effet de Blessure ».

Les Escouades

Une « Escouade » peut comprendre une seule Figurine, comme le Seigneur de Guerre, ou plusieurs. **Chaque Escouade est Activée une fois par Tour de Jeu. Chaque Figurine de l'Escouade doit être Activée avant que la main ne passe au Joueur suivant.**

Commandants d'Escouades

Chaque Escouade possède un Commandant d'Escouade qui doit être désigné avant le début de la partie ; la Figurine désignée est un individu héroïque, le vétéran de nombreuses batailles ou le plus ancien dans la chaîne de commandement.

Toute Figurine de l'Escouade (sauf spécification contraire), sans se préoccuper de son armement, peut être nommée Commandant d'Escouade.

La Figurine d'une Escouade ne comportant qu'une Figurine est automatiquement le Commandant d'Escouade.

Si le Commandant d'Escouade est retiré du jeu, un Commandant d'Escouade Temporaire doit être désigné et l'Escouade reçoit un Modificateur de -2 à sa valeur de Cd pour le restant de la partie. Le Commandant d'Escouade

Temporaire est uniquement désigné pour gérer la Cohérence d'Escouade. Si cette Figurine est tuée à son tour, un nouveau Commandant d'Escouade Temporaire sera nommé. Si un Commandant d'Escouade Temporaire est retiré du jeu, l'Escouade ne subit pas de Modificateur de -2 supplémentaire à son Cd. Ni le Commandant d'Escouade, ni le Commandant d'Escouade Temporaire ne peuvent « Prendre l'arme », même si une Figurine portant une Arme de catégorie Spéciale ou Lourde peut devenir Commandant d'Escouade Temporaire. Tout équipement spécial transporté par le Commandant d'Escouade ou par le Commandant d'Escouade Temporaire est perdu quand il est retiré du jeu.

Cohérence d'Escouade

Les Escouades restent groupées, sans quoi les Figurines seraient éparpillées et perdraient toute capacité à œuvrer ensemble. **Toutes les Figurines d'une Escouade doivent rester en Cohérence d'Escouade, c'est à dire dans un nombre de pouces égal à la Valeur de Cd du Commandant d'Escouade ou du Commandant d'Escouade Temporaire divisée par 2.** La Cohérence d'Escouade est mesurée comme précisé par les règles de Mesure.

Exemple : Un Commandant d'Escouade a une Valeur de Cd de 16. Toutes les Figurines de son escouade doivent être dans les 8ps du Commandant d'Escouade. S'il est retiré du jeu, l'Escouade subit un Modificateur de -2 consécutif à la perte du Commandant d'Escouade. L'Escouade doit donc rester dans les 7ps du Commandant d'Escouade Temporaire pour le reste de la partie pour se trouver en Cohérence d'Escouade.

Pendant la partie, il est possible qu'un membre d'une Escouade se retrouve hors de Cohérence. **Si cela se produit, toute Figurine hors de Cohérence d'Escouade doit être la première Figurine de l'Escouade activée, et doit accomplir une Action de Course (même si elle ne le pourrait pas d'ordinaire) pour retourner en Cohérence.** Si plus d'une Figurine sont en non Cohérence, Activez toutes ces Figurines chacune à leur tour et avant toute autre Figurine de l'Escouade, en commençant par celle qui doit parcourir la plus grande distance. Effectuez une Action de Course pour chacune. Une fois toutes les Figurines de l'Escouade revenues en Cohérence, les Figurines pas encore Activées de cette Escouade peuvent se voir Activées dans n'importe quel ordre. **Les Figurines commençant leur Activation hors de Cohérence en étant Engagées au Combat Corps à corps ignorent les règles de Cohérence d'Escouade, mais subissent un Modificateur à leur Valeur de CC qui la divise par 2, arrondi au supérieur.**

Exemple : Le Commandant de l'Escouade de Chasseurs a une Valeur de Cohérence d'Escouade de 8ps.

Un Joueur peut mettre une Figurine hors de Cohérence quand il le souhaite, mais devra se souvenir que toute Figurine hors de Cohérence d'Escouade devra accomplir une Action de Course au début de son Activation suivante pour revenir en Cohérence.

Cohérence d'Escouade à différents niveaux

Pour mesurer la Cohérence d'Escouade à différents niveaux, mesurez la plus courte distance entre le socle du Commandant d'Escouade (Temporaire ou pas) et le socle de l'autre Figurine, ou toute partie du Corps de la Figurine si le socle n'est pas en Ligne de Vue, en ligne droite.

Actions Spéciales d'Escouade

Le tout peut être supérieur à la somme de ses composants ; si une équipe travaille ensemble, elle peut concentrer ses tirs sur un Véhicule ou un Montre ennemi, ou encercler un Seigneur de Guerre. Les Actions Spéciales d'Escouade constituent des Actions collectives.

Les Actions Spéciales d'Escouade ne peuvent être ordonnées qu'au début de l'Activation de l'Escouade : **chaque Action Spéciale d'Escouade coûte un Point d'Action à toutes les Figurines de l'Escouade, même à celles qui ne pourraient ou ne voudraient pas y participer. Seule une Action Spéciale d'Escouade peut être ordonnée par escouade et par Tour de jeu.** Après sa déclaration, mais avant la réalisation de l'Action Spéciale d'Escouade, les Figurines peuvent utiliser leurs Points d'Action restants.

Exemple : Si aucune Figurine n'a de Ligne de Vue vers une Figurine ennemie à cibler, le Joueur peut quand même ordonner une Action Spéciale d'Escouade de Tir Groupé contre cette cible. Cependant, le Joueur doit d'abord utiliser les Points d'Actions restants pour les emmener en Ligne de Vue de la cible du Tir Groupé. Une fois que la dernière Figurine participante se retrouve Désactivée, le Joueur jette les dés du Tir Groupé.

Exemple : Le Joueur utilise l'Action Spéciale d'Escouade Combat Groupé contre une Figurine

ennemie, puis utilise tous ses Points d'Action restants pour Charger sa cible avec toutes les Figurines de son escouade participant à l'Action Spéciale d'Escouade Combat Groupé. Quand toutes ces Actions restantes ont été effectuées, le Joueur lance les dés pour l'Action Spéciale d'Escouade Combat Groupé.

Tir Groupé (Focus Fire en VO)

3 Figurines minimum de la même Escouade doivent être désignées pour pouvoir effectuer l'Action Spéciale d'Escouade de Tir Groupé.

Les Figurines participant au Tir Groupé doivent se trouver à Portée et en Ligne de Vue de la cible à la fin de leur Activation.

Les Figurines accomplissant l'Action Spéciale d'Escouade de Tir Groupé ne peuvent pas faire d'autres Actions de Tir lors du même Tour de Jeu.

Le Joueur effectue un seul Test de CT (en ignorant la CdT de l'arme) avec un Modificateur de +6 à la CT, en utilisant la plus forte valeur de CT des Figurines de l'Escouade participant au Tir Groupé.

La For de l'arme pour cette Action Spéciale d'Escouade est égale à la plus faible Valeur de For des armes à distance participant au Tir Groupé plus la somme de toutes les CdT de toutes les Figurines participant au Tir Groupé.

La Catégorie d'arme est toujours Perforante lors d'une Action Spéciale d'Escouade de Tir Groupé.

Pour chaque 3 Figurines participant au Tir Groupé, l'Attaque à Distance gagne Force Critique +1 et VAV +1.

Note du Concepteur : Si la For du Tir Groupé est égale à 18, l'Attaque à Distance obtiendrait Force Critique (2). Pour chaque 3 Figurines participant au Tir Groupé la Force Critique gagne un Modificateur de +1 supplémentaire.

Les Figurines subissant un Effet de Blessure consécutif à un Tir Groupé ne peuvent pas utiliser la Capacité Spéciale Soins.

Le Tir Groupé ne peut pas être utilisé contre des Figurines Engagées.

Les Règles Spéciales des armes ou les Modificateurs des Figurines participantes (Compétences, Cartes de Stratégie, etc.) ne fonctionnent pas pendant l'Action Spéciale d'Escouade de Tir Groupé.

Les Figurines ne possédant que des armes à distance à gabarit ne peuvent pas participer à une Action Spéciale d'Escouade de Tir Groupé.

Pour chaque Figurine participant à l'Action Spéciale d'Escouade de Tir Groupé qui a une Ligne de Vue réduite (que ce soit par du Couvert Léger ou Lourd), un Modificateur de -1 sera appliqué à la CT du Tir Groupé.

Exemple : Une Escouade de 6 Figurines ayant une CT de 12 effectue un Tir Groupé sur un Razide. Elles obtiendraient donc une CT de 12+6, une For de 12 (plus faible Valeur de For des armes à distance utilisées) +6 (6xCdT1)=For18. 3 des Figurines qui tirent ont une Ligne de Vue réduite sur le Razide puisque plus de 25% du Razide est derrière du Couvert. Donc la CT de 18 est réduite de -3 (puisque 3 des Figurines participantes ont une Ligne de Vue réduite) et passe à 15.

Combat groupé (Swarm en VO)

3 Figurines minimum doivent se trouver Engagées pour pouvoir utiliser l'Action Spéciale d'Escouade Combat Groupé.

Le Joueur effectue un seul test de CC (en ignorant les CdC de l'arme) avec un Modificateur de +6 à la CC, en utilisant la plus forte Valeur de CC des Figurines de l'Escouade participant au Combat Groupé.

La For de l'arme pendant cette Action Spéciale d'Escouade est égale à la plus faible Valeur de For des Figurines participantes et à la For de son arme, plus la somme des CdC de toutes les Figurines participant au Combat Groupé. La Catégorie d'arme est toujours Perforante lors d'une Action Spéciale d'Escouade de Combat Groupé.

Les Figurines utilisant le Combat Groupé ne bénéficient pas de bonus de Charge.

Pour chaque 3 Figurines participant au

Combat Groupé, l'Attaque au Corps à corps gagne Force Critique +1 et VAV +1.

Note du Concepteur : Si la For du Combat Groupé est égale à 18, l'Attaque au Corps à corps obtiendrait Force Critique (2). Pour chaque 3 Figurines participant au Combat Groupé, la Force Critique gagne un Modificateur de +1 supplémentaire.

Les Figurines subissant un Effet de Blessure consécutif à un Combat Groupé ne peuvent pas utiliser la Capacité Spéciale Soins.

Les Règles Spéciales des armes ou les Modificateurs des Figurines participantes (Compétences, Cartes de Stratégie, etc.) ne fonctionnent pas pendant l'Action Spéciale d'Escouade de Combat Groupé.

Tir Suppressif (Suppression Fire en VO)

Cette Action Spéciale d'Escouade ne peut être utilisée que par les Escouades ayant la Compétence Spéciale Tir Suppressif. 3 Figurines minimum de la même Escouade doivent être désignées pour pouvoir utiliser l'Action Spéciale d'Escouade Tir Suppressif.

Les Figurines participant au Tir Suppressif doivent être à Portée et disposer d'une Ligne de Vue vers leur cible à la fin de leur Activation.

Les figurines accomplissant l'Action Spéciale d'Escouade Tir Suppressif ne peuvent pas faire d'autres actions de Tir lors du même Tour de Jeu.

Le Joueur n'a pas besoin d'effectuer de test de CT pour utiliser le Tir Suppressif.

Si l'Escouade ciblée par le Tir Suppressif se déplace de plus de 2ps lors de ce Tour de Jeu, elle doit passer un test de Con. Si ce test échoue, la Figurine reçoit immédiatement une Touche Automatique avec une For égale à la plus faible Valeur de For des armes à distance participant au Tir Suppressif.

La catégorie d'arme compte toujours comme Explosion dans le cas d'une Action Spéciale d'Escouade Tir Suppressif.

Chapitre concernant les Héros

Commandants d'Escouade

Logiquement, leur rôle est de commander leur Escouade. Avant le début de la partie, chaque Joueur doit désigner une Figurine de chaque Escouade comme étant son Commandant d'Escouade.

Les Commandants d'Escouade ont la Compétence Spéciale Surveillé.

Seigneurs

Les Seigneurs sont des individus pouvant rejoindre les Troupes et les Soutiens ou évoluer en tant qu'Escouade ne comportant qu'eux.

Le Joueur doit choisir s'il intègre le Seigneur à une autre Escouade avant le début de la partie.

Les Seigneurs ne peuvent pas quitter l'Escouade qu'ils ont rejointe, ou intégrer d'autres Escouades pendant la partie. Les Seigneurs comptent comme faisant partie de l'Escouade en ce qui concerne l'Activation.

Les Escouades perdent Déploiement Rapide et/ou Infiltration si un Seigneur les rejoint, sauf si le Seigneur possède la même Compétence Spéciale. Le Seigneur doit être le Commandant d'Escouade de toute Escouade qu'il intègre.

Si un Seigneur est Retiré en tant que perte, nommez un Commandant d'Escouade Temporaire comme d'ordinaire.

Les Seigneurs ont la Règle Spéciale Protégé.

Seigneur de Guerre

C'est votre général, le lien de communication privilégié avec votre QG. Toutes les Escouades peuvent utiliser le Cd de votre Seigneur de Guerre tant qu'au moins une de leurs Figurines est dans ses 10ps. Les Seigneurs de guerre agissent toujours en solitaire et ne peuvent pas intégrer d'Escouade.

Les Seigneurs de Guerre ont la Règle Spéciale Protégé.

Moral

Les tests de Moral doivent être effectués à certains moments d'une partie de Warzone Resurrection. Les tests de Moral sont faits en jetant un D20 et en comparant son résultat à la Valeur de Cd du Commandant d'Escouade ou du Commandant d'Escouade Temporaire, avec les Modificateurs appropriés. **Si le résultat du D20 est inférieur ou égal à la Valeur de Cd modifiée du Commandant d'Escouade ou du Commandant d'Escouade Temporaire, le test est réussi et l'Escouade continue à agir normalement.** Si le résultat du D20 est supérieur, le test est raté et l'Escouade subira des malus dépendants du type de test de Moral effectué.

Pilonnage

Quand une Escouade perd 50% ou plus de son effectif (100% représentant le nombre de Figurines dans l'Escouade au début du Tour de jeu) en un Tour de Jeu, elle doit passer un test de Pilonnage. Si ce test est raté, l'Escouade devient Pilonnée. Les Escouades Pilonnées reçoivent un Modificateur positif de +2 à leur Valeur d'Armure contre les Attaques à Distance, mais ne peuvent plus accomplir aucune action à l'exception de Sortir de l'état Pilonné jusqu'à ce qu'elle ait réussi à Sortir de l'état Pilonné. Une Escouade ne peut effectuer qu'un test de Pilonnage par Tour de jeu.

Test de Moral pour Sortir de l'état Pilonné

Pour Sortir de l'état Pilonné, l'Escouade doit dépenser un Point d'Action au début son Activation d'Escouade pour essayer de Sortir de l'état Pilonné en effectuant un test de Moral avec un Modificateur de -2 à son Cd. Cet essai coûte un Point d'Action à toutes les Figurines de l'Escouade. Cette Action doit être retentée en cas d'échec lors du premier essai. Si les deux tentatives échouent, l'Escouade devient Désactivée et reste Pilonnée. **Les Attaques de Combat au Corps à corps contre une Figurine**

Pilonnée ont un Modificateur de +4 à leur Valeur de CC.

Démoralisée

Quand une Escouade perd 75% ou plus de ses membres (100% représentant le nombre de Figurines dans l'Escouade au début du Tour de jeu) en un Tour de Jeu, un test de Démoralisation doit être fait. Si ce test échoue, l'Escouade devient Démoralisée.

Les Escouades Démoralisées doivent immédiatement se déplacer de 2 fois leur Valeur de Mouvement Vers le bord de table de Déploiement allié le plus proche, en prenant la route la plus courte possible (c.à.d. en évitant les Terrains Infranchissables).

Si vous jouez une mission dans laquelle votre armée ne possède pas son propre bord de table de Déploiement, vos escouades ayant raté leur test de Démoralisation doivent immédiatement se déplacer Vers le bord de table le plus proche, en prenant la route la plus courte possible (c.à.d. en évitant les Terrains Infranchissables).

Ceci est un mouvement gratuit et ne compte pas dans le Mouvement maximum autorisé des Figurines pour un Tour de Jeu.

Les Figurines Démoralisées ne peuvent pas capturer de Pions Objectifs ou tenir de Zone de Table.

Toutes les Actions de Corps à corps Basiques et Spéciales tentées contre des Figurines Démoralisées sont automatiquement réussies.

Les Figurines Engagées d'une Escouade Démoralisée ne perdent pas de Point d'Action lors de leur premier essai pour Sortir de l'état Démoralisé. Les Figurines Démoralisées ne peuvent pas accomplir d'Action de CC.

Les Figurines Démoralisées qui traversent la PACC d'une Figurine Ennemie reçoivent immédiatement une Attaque d'Opportunité de la part de cette Figurine ennemie.

Test de Moral pour Sortir de l'état Démoralisé de l'état Démoralisé en effectuant un test de Moral avec un Modificateur de -6 à son Cd.

Pour Sortir de l'état Démoralisé, l'Escouade doit Cet essai coûte un Point d'Action à toutes les
dépenser un Point d'Action au début son Figurines de l'Escouade. Cette Action doit être
Activation d'Escouade pour essayer de Sortir retentée en cas d'échec lors du premier essai.

Utilisation des Cartes dans les règles de base

Warzone Resurrection se joue avec des dés, mais également avec des cartes. Avant de faire une partie de Warzone Resurrection, les Joueurs doivent décider s'ils utiliseront les règles de Base ou Avancées. Les règles Avancées comprennent l'utilisation de cartes Ressource mais également d'un jeu de cartes ajoutant des éléments de personnalisation et de réalisme.

Règles de Base

Si vous jouez avec les règles de Base, l'utilisation des cartes est limitée aux cartes de Ressource. Aucune autre carte ne sera utile pour cette version du jeu. **Le nombre de Cartes Ressource** avec lesquelles un Joueur commencera sa partie dépend de son **Seigneur de Guerre** ainsi que du nombre de **Commandants d'Escouades de type Troupe** qu'il commande.

Seigneurs de Guerre et Cartes Ressources

Les Seigneurs de Guerre servent d'intermédiaire entre leur armée et les officiers plus gradés de la Structure qu'ils servent. Selon leur type, les Seigneurs de Guerre ont accès à des Cartes Ressources comme suit :

| <i>Nombre de Cartes Ressources</i> | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| Type de Seigneur de Guerre | # de cartes Ressources |
| Tech | 4 |
| Combat au Corps à corps | 3 |
| Combat à Distance | 3 |
| Psy | 4 |

Chaque Commandant d'Escouade de type Troupe fournit également 1 Carte Ressource.

Les Cartes Ressources sont offertes par le Seigneur de Guerre et les Commandants d'Escouades de type Troupe, mais elles peuvent être « brûlées » par n'importe quelle Figurine de l'armée du Joueur.

Exemple : Alakhai est un Seigneur de Guerre de type Corps à corps, il commence donc avec 3 cartes Ressources. L'armée d'Alakhai comprend 2 Escouades de Légionnaires Morts Vivants, chacune commandée par un Commandant d'Escouade Nécromutant. Chaque Commandant d'Escouade Nécromutant rajoute une Carte Ressource de plus. Ceci signifie que l'armée d'Alakhai disposera de 5 Cartes Ressources, 3 fournies par Alakhai et 1 par chaque Commandant d'Escouade Nécromutant.

Cartes Ressources

Les Cartes Ressources ne quittent pas le jeu normalement, mais si un Seigneur de Guerre ou un Commandant d'Escouade est retiré du jeu, un nombre de Cartes Ressources égal au nombre de Cartes Ressources qu'il avait apportées au début du jeu sont perdues. **Le joueur opérant choisit quelles Cartes Ressources il retire (c.à.d. que des Cartes Ressources « Brûlées » peuvent être choisies).** Une carte retirée du jeu ne peut jamais revenir, de quelque façon que ce soit.

Exemple : L'Escouade de Rônins du Joueur 1 vient de perdre son Commandant d'Escouade. La Figurine est Retirée du jeu, et avec elle, une Carte Ressource. Le Joueur Opérant choisit d'enlever une Carte Ressource « Brûlée » durant ce Tour de Jeu. Si le Joueur 2 perd son Commandant Dr Diana, qui est un Seigneur de Guerre de type Tech, il devra immédiatement défausser 4 de ses cartes Ressources.

« Brûler » (Règles de Base uniquement) (Turn to Burn en VO)

Les Joueurs peuvent Brûler une Carte Ressource pour :

l'Action de Tir ou de Combat au Corps à corps. Ceci ne peut pas être utilisé pour augmenter la Cdt ou la CdC pendant une Action Spéciale. Ne peut être fait qu'une fois par Figurine et par Tour de jeu.

A- Offrir à la Figurine désignée (qui ne peut pas être un Véhicule) un troisième Point d'Action ; ne peut être fait qu'une fois par Figurine et par Tour.

Exemple : Le Joueur 1 Brûle une Carte Ressource, offrant ainsi un troisième Point d'Action à une Figurine. Le Joueur donne aussi à la même Figurine Soins(3) en Brûlant une autre

B- Conférer « Soins(3) » à une Figurine désignée ; ne peut être fait qu'une fois par Effet de Blessure.

Carte Ressource. Le Joueur 1 ne peut pas Brûler une troisième carte Ressource pour donner un quatrième Point d'Action ou un second Test de

C- Activer une Compétence Spéciale d'Escouade le cas échéant, ou si c'est requis.

Soins ; mais il pourrait Brûler une troisième Carte Ressource pour modifier la CdT ou la CdC d'une arme de +1.

D- Modifier la CdT ou la CdC d'une seule arme de +1. Brûlez et déclarez avant d'effectuer

Test d'Armure

Il est rare pour un personnage de pénétrer dans une zone de guerre avec un simple T-shirt sur le dos. Pour représenter ceci, toute Figurine qui n'est pas un Véhicule possède une Valeur d'Armure.

Le Test d'Armure dépend de 4 facteurs :

- 1- La Valeur d'Armure de la Figurine ;
- 2- La catégorie d'arme qui a ciblé la Figurine ;
- 3- La For de l'arme qui a ciblé la Figurine ;
- 4- Toute carte Tactique, Stratégique ou d'Équipement en jeu qui modifierait les Valeurs d'Armure, de For, de For de l'arme ou tout autre bonus.

La Valeur d'Armure représente la résistance de l'Armure portée. Plus haute sera la Valeur d'Armure, meilleure sera l'Armure. Certaines Valeurs d'Armure ont un second nombre entre parenthèses. Ce nombre entre parenthèses représente le minimum que peut atteindre la Valeur d'Armure modifiée, c'est l'Armure Inmodifiable.

Exemple : La Valeur d'Armure des Everassur est 16(12), ce qui signifie que si l'Everassur doit effectuer un Test d'Armure non modifié, il doit obtenir 16 ou moins. S'il y avait des Modificateurs d'Armure, leur Valeur cumulée ne peut pas réduire la Valeur d'Armure de l'Everassur en dessous de 12.

Sauf spécification contraire, si une Attaque indique qu'aucun test d'Armure ne peut être tenté, la Figurine ne peut effectuer aucun test d'Armure, Inmodifiable ou pas.

Catégorie d'arme

Toutes les Armes possèdent une caractéristique précisant leur catégorie. Certaines, par exemple, sont Perforantes, Explosives ou À Plasma.

Souvent, une catégorie d'arme sera plus ou moins performante contre certains types d'armure. Pour représenter ceci, la ligne de Caractéristiques de chaque Escouade inclura souvent des Modificateurs à appliquer si l'Escouade est la cible d'une certaine catégorie d'arme.

Exemple : Les Chasseurs portent des Plaques de Titanium (Explosion -3), ceci signifiant que s'ils sont atteints par une arme de catégorie Explosion, ils reçoivent un Modificateur supplémentaire de -3 à leur Valeur d'Armure. Parfois, une armure recevra un Modificateur positif contre une catégorie particulière d'arme (ex : Perforant +2). Dans ce cas, la Figurine recevrait un Modificateur de +2 à sa Valeur d'Armure si atteinte par une arme Perforante.

Force de l'arme

La Force (For) d'une arme Modifie également la Valeur d'Armure, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

| <i>Force de l'arme et modificateur</i> | |
|--|---------------------|
| Force de l'arme | Modificateur |
| 1... | +9 |
| 7 | +3 |
| 8 | +2 |
| 9 | +1 |
| 10 | 0 |
| 11 | -1 |
| 12 | -2 |
| 13 | -3 |
| ...20 | -10 |

Terrain et Mouvement

Modificateurs au Mouvement / Valeur de Mouvement

Dans ce chapitre sur le Mouvement, il y a deux définitions : celles du Mouvement et de la Valeur de Mouvement. La Valeur de Mouvement est un nombre inscrit dans la ligne de caractéristiques d'une Figurine ; le Mouvement est la distance qu'une Figurine peut parcourir selon le type d'Action effectuée.

Exemple : La Valeur de Mouvement d'une Figurine de 5 signifie que quand elle utilise une Action de Mouvement, elle se déplace de 5ps. Si elle effectue une Action de Course, son Mouvement sera de 10ps.

Les Modificateurs, sauf spécification contraire, affectent toujours le Mouvement d'une Figurine, et non sa Valeur de Mouvement.

Exemple : Une Figurine avec une Valeur de Mouvement de 5 effectue une Action de Course. La Figurine reçoit un Modificateur de +2 à son Mouvement, ceci signifiant que son Mouvement total autorisé passe à 12ps (Valeur de Mouvement de 5, multipliée par 2 par l'Action de Course et avec le Modificateur de +2).

Doubles Actions de Mouvement et Modificateurs

Une Figurine effectuant deux Actions de Mouvement (exemple : un Mouvement puis une Charge) ne peut recevoir ses Modificateurs positifs au Mouvement que sur une des Actions.

Terrain

Warzone Resurrection prend place dans des lieux hostiles et escarpés situés dans tout le système

solaire, que ce soit dans les profondeurs de l'espace ou sur une planète alien. La force déployée peut être surprise par un tremblement de terre Martien ou une éruption solaire Mercurienne. Les Jungles Vénusiennes sont au moins aussi dangereuse que les ennemis, tandis qu'une cité en ruine fournira certes un couvert appréciable, mais pourra s'effondrer à tout moment. Une zone de guerre est rarement sûre, surtout quand elle se trouve sur les planètes, planétoïdes et astéroïdes du système solaire.

Zone de terrain

Chaque élément de terrain difficile occupe une zone précise du champ de bataille ; ceci est son « empreinte ». Un élément de terrain aura parfois une empreinte clairement définie, comme un cratère, un bunker ou un bâtiment, tandis que d'autres seront moins bien définies, comme des bois, des bâtiments en ruine ou de la brousse.

Pour éviter toute confusion, les Joueurs doivent déterminer les empreintes exactes de chaque élément de terrain avant le début de la partie.

En ce qui concerne le Mouvement, si le socle ou l'« empreinte » d'une Figurine touche partiellement ou en entier l'empreinte d'un élément de terrain, elle est considérée comme étant dans le terrain. **Les Figurines commençant ou terminant leur Activation dans un terrain ou y entrant pendant leur Mouvement sont affectées par les Modificateurs de Mouvement appropriés.**

Quand une Ligne de Vue traverse un terrain, la CT de la Figurine qui tire est modifiée par le Couvert approprié. Le couvert ne modifie pas la Valeur d'Armure.

Catégories de terrain et Modificateurs au Mouvement

Il existe 4 catégories de terrain dans Warzone Resurrection. Les Joueurs devraient déterminer ce que représentent leurs décors avant le début de la partie.

Découvert (Open en VO) – Un terrain plat, ou avec de douces collines. **Le terrain Découvert ne Modifie pas le Mouvement.**

Intermédiaire (Light en VO) – Eaux peu profondes, buissons. Le terrain Intermédiaire **Modifie le Mouvement de -2**, jusqu'à un minimum de 2ps.

Difficile (Heavy en VO) – Murs, arbres... **Le terrain Difficile Modifie le Mouvement de -4**, jusqu'à un minimum de 2ps.

Infranchissable (Impassable en VO) – eaux profondes, rochers solides, sources d'acides... Les Figurines ne peuvent pas traverser cette catégorie de terrain.

Si une Figurine traverse plus de 3ps d'un seul élément de terrain Intermédiaire, son Mouvement est réduit comme si elle avait traversé du Terrain Difficile (c.à.d. réduisez son Mouvement de -4, jusqu'à un minimum de 2ps). Chaque élément séparé de terrain impose les Modificateurs appropriés. **Les Modificateurs de Mouvement sont cumulatifs. Calculez tous les Modificateurs de Mouvement avant de déplacer la Figurine.**

Exemple : Un Hussard effectue une Action de Course (Mouvement de 10ps) qui lui fait traverser du Terrain Intermédiaire puis du Terrain Difficile. Son Mouvement est donc Modifié de -2 puis de -4, pour un Modificateur total de -6. Son Mouvement est donc réduit à 4ps.

Chuter

Une Figurine qui chute subit une Touche Automatique Perforante de For égale à la distance verticale de la chute (en pouces), plus un Modificateur supplémentaire de +6 à la For.

Un Véhicule subit une Touche Automatique de VAV 10 sur une localisation aléatoire.

Toute Figurine chutant est toujours placée en contact socle à socle avec l'élément de Terrain d'où elle est tombée.

Sauter ou conduire depuis le haut

Pendant une Action de Mouvement, Course ou Charge, une Figurine ou un Véhicule peut sauter vers le bas. **Les Figurines sur de petits socles peuvent sauter de 1ps, celles sur des moyens de 2ps et celles sur de grands de 3ps, sans subir les pénalités vues plus haut dans « Chuter ».**

Un Véhicule peut descendre de 3ps sans subir les pénalités vues plus haut dans « Chuter ».

Ceci est appelé un « Saut vers le bas sans conséquences » (Free Jump en VO). Quand un Modèle effectue un Saut vers le bas sans conséquences, il ne compte pas la distance

verticale comme faisant partie de son Mouvement. Quand le Saut vers le bas sans conséquences est terminé, disposez la Figurine à sa nouvelle position en contact socle à socle avec l'élément de Terrain d'où elle a sauté.

Exemple : Un Razide possède une Valeur de Mouvement de 5 et se trouve dans du terrain Difficile, 3ps au-dessus du sol. Il effectue une Action de Course. Il parcourt 4ps dans le terrain Difficile avant de faire un Saut vers le bas sans conséquences hors du terrain. Il reçoit donc un Modificateur de -3 pour le Terrain Difficile, mais ne compte pas la distance verticale de 3ps dans son Mouvement. Cela l'autorise à parcourir encore 3ps de Mouvement dans le terrain

Si une Figurine choisit de sauter plus bas que sa distance de Saut vers le bas sans conséquences, elle doit utiliser son Mouvement pour traverser la distance supplémentaire. De plus, si un Figurine choisit de sauter plus bas que sa distance de Saut vers le bas sans conséquences (c.à.d. si une Figurine sur un petit socle saute de plus de 1ps), appliquez les règles de Chute, mais comme ceci fait partie d'un Saut depuis le haut, réduisez le Modificateur de Distance Chutée d'un montant égal à la distance de Saut vers le bas sans conséquences.

Exemple : Un Hussard dispose d'une Valeur de Mouvement de 5 et choisit d'effectuer un saut depuis le haut pendant son Action de Mouvement, du haut d'un bâtiment vers le sol, sautant de 1ps. Le Saut de 1ps effectué par le Hussard est sans conséquences, donc dès qu'il touche le sol, il peut se déplacer de son mouvement complet de 5ps.

Cependant, si le Hussard avait sauté de 2ps, son Mouvement aurait été réduit de 1ps pour la distance supplémentaire de saut et il subirait une Touche Automatique de For7, perforante (1ps de distance supplémentaire après le Saut vers le bas sans conséquences +6For pour Chute).

Franchir un espace

Durant leur Action de Mouvement, Course ou Charge, les Figurines peuvent essayer de Franchir un espace entre deux éléments de décor. Ceci ne peut pas être effectué si l'espace est au-dessus de Terrain Infranchissable ou si la Figurine ne peut pas être placée sous l'espace pour quelque raison que ce soit. Si c'est le cas, la Figurine devra choisir un autre itinéraire.

Pour Franchir un espace, les restrictions de distance suivantes sont à prendre en compte, selon la taille du socle de la Figurine :

Petits socles : L'espace maximal que peut franchir une Figurine sur petit socle est de 1ps. Si l'espace fait moins de 0,5ps, la Figurine le traverse normalement. Si l'espace fait entre 0,5 et

1ps, appliquez un Modificateur supplémentaire de Terrain Intermédiaire et franchissez l'espace. Avant de tenter de franchir l'espace, la Figurine doit passer un test de Con. S'il est raté, le Joueur Opérant place la Figurine sous l'espace, en socle à socle avec le Terrain sur lequel elle tentait de sauter. La Figurine doit aussi passer un test d'Armure en utilisant les Modificateurs habituels de Chute.

Socles moyens : L'espace maximal que peut franchir une Figurine sur petit socle est de 2ps. Si l'espace fait moins de 1ps, la Figurine le traverse normalement. Si l'espace fait entre 1 et 2ps, appliquez un Modificateur supplémentaire de Terrain Intermédiaire et franchissez l'espace. Avant de tenter de franchir l'espace, la Figurine doit passer un test de Con. S'il est raté, le Joueur Opérant place la Figurine sous l'espace, en socle à socle avec le Terrain sur lequel elle tentait de sauter. La Figurine doit aussi passer un test d'Armure en utilisant les Modificateurs habituels de Chute.

Grands socles : L'espace maximal que peut franchir une Figurine sur petit socle est de 3ps. Si l'espace fait moins de 2ps, la Figurine le traverse normalement. Si l'espace fait entre 2 et 3ps, appliquez un Modificateur supplémentaire de Terrain Intermédiaire et franchissez l'espace. Avant de tenter de franchir l'espace, la Figurine doit passer un test de Con. S'il est raté, le Joueur Opérant place la Figurine sous l'espace, en socle à socle avec le Terrain sur lequel elle tentait de sauter. La Figurine doit aussi passer un test d'Armure en utilisant les Modificateurs habituels de Chute.

Exemple : Le Cuirassier Attila MK.III est sur socle moyen, il peut donc Franchir un espace de 2ps maximum. Dans son cas, l'espace fait 1ps, il le franchit donc sans avoir à faire de test de Con. Cependant, le Cuirassier Attila MK.III subit tout de même un Modificateur de Mouvement pour son déplacement dans du terrain Difficile (Ruines).

Escalader

Durant leur Action de Mouvement, Course ou Charge, les Figurines peuvent changer de Niveau en Escaladant. Utilisez les instructions de mesure suivantes : mesurez d'abord la distance horizontale depuis le socle de la Figurine jusqu'à l'endroit où le Niveau va changer. Puis mesurez la distance verticale nécessaire pour atteindre le Niveau souhaité. Ajoutez les deux en tenant compte d'éventuels Modificateurs. **Le**

Mouvement est possible si la distance calculée est inférieure au Mouvement de la Figurine. Si une Figurine a effectué une Action de Course ou de Charge pour escalader, elle doit immédiatement passer un test de Con avec un Modificateur de +4.

Si le test est réussi, tout va bien. S'il est raté, la Figurine tombe (appliquez les règles de Chute) et

se retrouve Désactivée. Placez la Figurine au pied de l'élévation verticale. Le Saut vers le bas sans conséquences n'a aucun effet dans cette situation.

Note du Concepteur : Si une Figurine tentant de Charger une Figurine ennemie en escaladant rate son test de Con, elle devient Désactivée et la Figurine ennemie obtient une Attaque d'Opportunité.

Exemple : La distance horizontale que doit parcourir le Chasseur Blindé pour atteindre le sommet de la falaise est de 2ps. La hauteur verticale de la falaise est de 4ps. Le Joueur souhaite que le Chasseur se déplace de 2ps supplémentaires une fois en bas de la falaise, il doit donc ordonner une Action de Course. Cela signifie que le Chasseur Blindé doit passer un test de Con avec un Modificateur de +4. Si ce test de Con est raté, la Figurine subira une Chute.

La partie

Tours et Phases

La Partie commence par le premier Tour de Jeu. Tous les Joueurs jouent lors d'un Tour de Jeu : chacun est donc divisé en Phases. La première Phase est la Phase de Contrôle, qui est composée de plusieurs Phases d'Activation. Le nombre de Phases d'Activation dépend du nombre total d'Escouades en jeu.

Initiative de départ

Chaque Joueur lance un D20 pour déterminer l'Initiative de Départ. Le plus haut résultat l'emporte. Le vainqueur peut choisir de donner l'Initiative à un adversaire (ou le joueur de son choix s'il y en a plus de deux). Le Joueur ayant l'Initiative se déploie en premier en suivant les indications de la mission. Le joueur se déployant en premier doit conserver l'Initiative pour le premier Tour de Jeu. La Section de Bataille du premier Tour de Jeu commence quand le joueur ayant l'initiative Active sa première Escouade.

Phase de Contrôle

À partir du second Tour de jeu, la première Phase du Tour est la Phase de Contrôle. Cette Phase est utilisée pour défausser ou remettre à zéro Pions et Cartes utilisés lors du Tour précédent, ainsi que pour déterminer qui aura l'Initiative pour ce nouveau Tour. **Chaque Joueur lance un D20 pour déterminer l'Initiative de ce Tour.** Le plus haut résultat l'emporte. Relancez les égalités. Le joueur gagnant choisit de conserver ou de donner l'Initiative (comme lors du premier Tour). **Pendant la Phase de Contrôle, toutes les Cartes Ressource Brûlées sont retournées et peuvent de nouveau être utilisées pendant ce nouveau Tour.**

Phase d'Activation

Le Joueur ayant l'Initiative pour ce Tour effectue la première Phase d'Activation. **Le Joueur ayant l'Initiative pour ce Tour suit les étapes suivantes :**

A- Choisir une Escouade à Activer.

B- Vérifier si l'Escouade est Pilonnée ou Démoralisée ; elle doit passer un test pour Sortir de l'état Pilonné ou Démoralisé si c'est le cas (comme décrit dans le chapitre sur le Moral) avant d'effectuer toute autre Action.

C- Vérifier la Cohérence d'Escouade. Si des Figurines de l'Escouade Activée sont hors de Cohérence d'Escouade, elles doivent être les premières Figurines de l'Escouade à être Activées et doivent effectuer une Action de Course pour revenir en Cohérence, comme explicité dans le chapitre Cohérence d'Escouade.

D- Activer une Figurine de l'Escouade Activée. Activer la première Figurine (n'importe laquelle, sauf précision contraire) de l'Escouade Activée.

Toutes les Figurines de Warzone Resurrection disposent de 2 Points d'Action (sauf précision contraire). En utilisant ses Points d'Action, une Figurine peut accomplir des Actions Basiques ou Complexes. Chaque Action ne peut être accomplie qu'une fois par Activation d'une Figurine.

Toutes les Figurines de l'Escouade Activée sont activées une par une. Chaque Figurine doit utiliser au moins un Point d'Action par Activation. **Une fois que toutes les Figurines de l'Escouade ont été Activées et ont accompli au moins une Action, la main passe au joueur suivant, qui Active alors à son tour l'Escouade de son choix de la même manière.**

Les Joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que toutes leurs Escouades aient été Activées une fois par Tour de Jeu. Si un des Joueurs dispose de plus d'Escouades que son adversaire, il doit activer ses Escouades restantes dans l'ordre de son choix à la fin du Tour. **La dernière Escouade Activée durant le Tour précédent de chaque joueur ne peut pas être Activée en premier lors du Tour suivant.** Ignorez cette règle si le Joueur ne dispose plus que d'une Escouade. Une fois qu'il n'y a plus d'Escouades à Activer dans tous les camps en présence, le Tour de Jeu s'achève. Commencez un nouveau Tour de Jeu par la Phase de Contrôle.

Exemple : Thomas et Jean en sont au Tour 3 et Jean n'a plus qu'une seule Escouade en jeu, tandis que Thomas en a encore 3. Thomas remporte l'Initiative, donc Active en premier, puis c'est chacun son tour. Quand Jean a utilisé son unique Escouade, Thomas Active ses seconde et troisième Escouades chacune à son tour, accomplissant au moins une Action avec chaque Figurine. Thomas décide d'activer Alakhai le Rusé en dernier lors de ce Tour 3, et ne pourra donc pas l'utiliser en premier lors du Tour 4. Jean n'a plus qu'une Escouade de Marines Libres sur le champ de bataille, donc il peut l'Activer en premier.

Tir

Quand une bataille éclate, les armes à feu ne sont *briques*. jamais loin. Le Tir est une Action essentielle à entreprendre dans Warzone Resurrection, car bien **Utiliser et Bénéficier du Couvert** souvent, sa vie en dépend.

Attaque à Distance et Décor

La capacité d'une Figurine à tirer est définie par sa Capacité de Tir (CT). Le décor, les Figurines sur la trajectoire et la Ligne de Vue (LdV) influencent la capacité du Tireur à toucher sa cible.

Si la cible est partiellement à Couvert (minimum 25%) par du terrain ou des Figurines sur la trajectoire, la CT du tireur recevra un Modificateur de Couvert défini comme suit :

Couvert Léger (terrain intermédiaire) : Modificateur de -2 à la CT. Exemples : barbelés, buissons, broussailles basses...

Couvert Lourd (terrain difficile, Figurines sur le passage, terrain infranchissable) : Modificateur de -4 à la CT. Exemples : murs, arbres, membres de l'Escouade sur la trajectoire.

Les Modificateurs de Couvert sont cumulatifs. Ainsi, si une Figurine ciblée est derrière du Couvert Lourd et qu'il y a des Figurines sur la trajectoire, elle sera très difficile à atteindre.

Note du Concepteur : Imaginez effectuer un tir à travers les gens dans un marché, sur une cible à 40 pieds de vous, abritée derrière un mur de

Pour obtenir un Couvert, une Figurine doit être au moins cachée à 25%.

Exemple : Sur la première photo, le Légionnaire Mort-Vivant reçoit du Couvert du mur, et donc le Chasseur Blindé reçoit un Modificateur de -4 à sa CT. Sur la seconde photo, le Légionnaire Mort-Vivant ne reçoit aucun Couvert du mur et le Chasseur Blindé effectue son test de CT sans Modificateur.

Si la Figurine qui tire est dans ou à 1ps du Couvert, elle ne subit pas de Modificateur de Couvert pour tirer au travers ou par-dessus le Couvert. Ceci est appelé Bénéficier du Couvert.

Une Figurine ne peut pas effectuer d'Action de Tir sur une cible se trouvant derrière plus de 3 éléments de Couvert (Figurines sur la trajectoire comprises), sauf si un Tir Chanceux est déclaré. Sur un résultat naturel de 1 au D20, le Tir Chanceux est considéré comme un test réussi de CT.

Les Figurines sur la trajectoire (à l'exception des Véhicules) ne peuvent pas obstruer complètement la LdV vers une cible, car tous deux bougent constamment.

Couvert Multiple et Densité de Couvert

S'il y a plus d'un type de Couvert dans les 1ps l'un de l'autre, seule la Valeur de Modificateur de Couvert la plus haute est prise en compte.

Exemple : Valérie Duval est visée par une Action de Tir effectuée par un Immortel. Valérie Bénéficie d'un Couvert de terrain intermédiaire (Modificateur de -2 à la CT de l'Immortel) derrière un buisson et Bénéficie également d'un terrain difficile derrière un mur de briques (Modificateur de -4 à la CT de l'Immortel). Les deux Couverts sont à 1ps l'un de l'autre. L'Immortel subit donc un Modificateur de -4 à sa CT.

Exemple : 2 Hussards Bénéficient d'un Couvert Léger; ils sont en contact socle à socle, l'un derrière l'autre. Un Razide décide d'effectuer une Action de Tir sur le plus éloigné, mais ne reçoit qu'un Modificateur de -4 à sa CT (le Couvert Léger est ignoré) puisque sa cible Bénéficie de 2 types de Couvert.

Effectuer une Attaque à Distance

1-Le Joueur sélectionne une Cible Prioritaire à portée, en LdV et Devant la Figurine accomplissant l'Attaque à Distance. Appliquez les règles de Cible Prioritaire.

1.1-Si la Figurine dispose d'une arme ayant une CdT supérieure à 1, désignez une Cible Prioritaire en suivant les règles de Cible Prioritaire et des Cibles Secondaires dans les 3ps de la Cible Prioritaire et à Portée, en LdV et Devant la Figurine accomplissant l'Attaque à Distance. Allouez un nombre de D20 égal à la Valeur de CdT de l'arme aux cibles. Un D20 minimum doit être alloué à la Cible Prioritaire.

Un maximum de 1D20 peut être alloué à chaque Cible Secondaire. Les Modificateurs de Couvert sont calculés avant de faire de test de CT et tous les Tirs sont considérés simultanés ; le retrait d'une cible n'affectera donc pas le Modificateur de Couvert des autres.

2- Le Joueur applique ensuite les Modificateurs à la Valeur de CT de sa Figurine et lance 1D20 par D20 alloué pour effectuer ses tests de CT.

3- Si le Joueur réussit le test de CT, la Figurine ciblée reçoit un Effet de Blessure.

4- La For de l'Effet de Blessure est égal à la For de l'arme affecté d'éventuels Modificateurs.

5- La Figurine ciblée doit réussir une Test d'Armure utilisant les Modificateurs de For, de Catégorie d'arme et de tout autre facteur, afin d'ignorer l'Effet de Blessure.

6- Si le Test d'Armure est raté, la Figurine ciblée perd une Blessure.

7- Si les Blessures de la Figurines sont réduites à 0 ou moins, la Figurine ciblée est retirée du jeu.

Effectuer une Attaque à Distance sur des Figurines Engagées

Une Figurine peut tirer sur une Figurine Engagée. Ce faisant, elle reçoit un Modificateur de -8 à sa CT. Tout test de CT raté inflige automatiquement un Effet de Blessure ou des Dégâts de PS sur la Figurine alliée la plus proche en LdV et impliquée dans le Combat au Corps à corps visé. La Figurine alliée peut tenter un test d'Armure ou de Soin comme d'ordinaire, en utilisant tous les Modificateurs appropriés. Si la Figurine alliée est retirée du jeu en tant que perte, son escouade doit immédiatement passer un test de Moral de Démoralisation. **Seules les Actions Basiques de Tirs peuvent être effectuées contre des Figurines Engagées (c.à.d. pas d'Actions Spéciales d'Escouade).**

Effectuer une Attaque à Distance sur une

Figurine alliée

Le Joueur peut tirer sur une Figurine alliée en LdV. Si un Effet de Blessure ou un Dégât de PS est appliqué (après le test d'Armure), son Escouade doit immédiatement passer un test de Moral de Démoralisation. Les Actions Spéciales d'Escouade et les Actions Complexes ne peuvent pas être utilisées sur des cibles alliées.

Effectuer une Attaque à Distance sur différents niveaux

Quand une Figurine effectue une Attaque à Distance et que sa cible se trouve à un niveau différent, mesurez la plus courte distance entre elles depuis le socle de la Figurine qui tire jusqu'au socle ou toute partie du Corps (si le socle n'est pas en LdV) de la Figurine ciblée, en ligne droite.

Armes à gabarit

Vous ne pourrez pas toujours tirer facilement sur votre cible, à cause du couvert ou du manque de luminosité. Rien de mieux alors qu'une arme pour laquelle « à côté » fonctionne aussi bien que « pile dessus ». Il existe certaines armes dans Warzone Resurrection qui utilisent des gabarits.

Les armes à gabarit ne peuvent pas être utilisées pour effectuer des Actions Spéciales.

Ceci est décrit dans la Valeur de Portée des armes à distance comme suit :

PE (Petite Explosion, SE en VO) – gabarit de 3ps de diamètre ;

GE (Grande Explosion, LE en VO) – gabarit de 5ps de diamètre ;

FP (Fusil à Pompe, ST en VO) – gabarit trapézoïdal de 7ps ;

PLF (Petit gabarit de Lance-Flammes, SFT en VO) – gabarit en forme de larve de 3,5ps ;

LF (Lance-Flammes, FT en VO) – gabarit en forme de larve de 7ps.

Certaines armes ont deux valeurs dans leur Valeur de Portée.

Exemple : Lance-Grenades.

| <i>Lance-Grenades</i> | | | | |
|-----------------------|------------|------------|------------|------------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18/PE | 10 | 1 | 1 | Explosion (A) |

La première Valeur de Portée représente la portée efficace de l'arme (18ps). La seconde Valeur (PE- Petite Explosion) est le gabarit qui doit être placé dans les 18ps de la première Valeur.

Effectuer une Attaque à Distance avec des armes à gabarits PE et GE

1- Le Joueur désigne une Cible Prioritaire à Portée, en LdV et Devant la Figurine accomplissant l'Action d'Attaque à Distance. Appliquez les règles de Cible Prioritaire.

1.1- Si la Figurine dispose d'une arme ayant une CdT supérieure à 1, désignez une Cible Prioritaire en suivant les règles de Cible Prioritaire et des Cibles Secondaires dans les 3ps de la Cible Prioritaire et à Portée, en LdV et Devant la Figurine accomplissant l'Attaque à Distance. Allouez un nombre de D20 égal à la Valeur de CdT de l'arme aux cibles. Un D20 minimum doit être alloué à la Cible Prioritaire.

Un maximum de 1D20 peut être alloué à chaque Cible Secondaire. Les Modificateurs de Couvert sont calculés avant de faire de test de CT et tous les Tirs sont considérés simultanés ; le retrait d'une cible n'affectera donc pas le Modificateur de Couvert des autres.

2- Le Joueur applique ensuite les Modificateurs à la Valeur de CT de sa Figurine et lance 1D20 par D20 alloué pour effectuer ses tests de CT. Si le Joueur de la Figurine réussit le test de CT, centrez le Gabarit approprié sur la Figurine ciblée. Toute Figurine dont le Socle ou la surface est sous le gabarit subit un Effet de Blessure. Les Figurines se trouvant sous plusieurs Gabarits subissent un nombre d'Effets de Blessure égal au nombre de Gabarits sous lesquels elles se trouvent pendant cette Action de Tir à Distance.

3- La For de l'Effet de Blessure est égal à la For de l'arme affecté d'éventuels Modificateurs.

4- La Figurine ciblée doit réussir une Test d'Armure utilisant les Modificateurs de For, de Catégorie d'arme et de tout autre facteur, afin d'ignorer l'Effet de Blessure.

5- Si le Test d'Armure est raté, la Figurine ciblée perd une Blessure.

6- Si les Blessures de la Figurines sont réduites à 0 ou moins, la Figurine ciblée est retirée du jeu.

7- Si le test de CT pour utiliser une Attaque à Distance à gabarit PE ou GE est raté, le Gabarit dévient.

Déviat ion d'un Gabarit d'Explosion

Si le test de CT pour utiliser une Attaque à Distance à gabarit d'explosion est raté, centrez le Gabarit au-dessus de la cible désignée, avec le chiffre 1 du gabarit Vers la Figurine qui a effectué l'Action à Distance.

Jetez 1D20 et divisez le résultat par deux.

Référez-vous au Gabarit pour voir dans quelle direction le Gabarit déviera. Ensuite, jetez 1D20 et divisez le résultat par deux. Déplacez le Gabarit d'un nombre de pouces égal à ce second résultat. Toute Figurine dont le Socle ou la surface est sous le gabarit subit un Effet de Blessure ou un Dégât de PS. **Les Figurines se trouvant sous plusieurs Gabarits subissent un nombre d'Effets de Blessure égal au nombre de Gabarits sous lesquels elles se trouvent pendant cette Action de Tir à Distance.**

Effectuer une Attaque à Distance avec le Gabarit de Lance-Flammes

Pour utiliser une arme à gabarit de Lance-Flammes, disposez la plus petite partie du Gabarit de Lance-Flammes en contact avec le Socle de la Figurine effectuant l'Attaque à Distance, dans la direction de votre choix, tant que tout le gabarit se trouve Devant la Figurine effectuant l'Attaque à Distance. Toute Figurine dont le Socle ou la surface est sous le gabarit de lance-Flammes subit un Effet de Blessure ou un Dégât de PS de la For ou VAV de l'arme Lance-Flammes.

Si une Figurine Engagée se retrouve sous un Gabarit de Lance-Flammes, toutes les Figurines à PACC de la Figurine sous le Gabarit de Lance-Flammes subissent un Effet de Blessure ou un Dégât de PS de la For ou VAV de l'arme Lance-Flammes.

Les Gabarits de Lance-Flammes ne sont

affectés par aucun Modificateur de Portée.

CdT des armes à gabarit de Lance-Flammes

La CdT d'un Lance-Flammes représente le nombre de fois qu'une Figurine dont le socle ou l'empreinte se trouve sous le gabarit de Lance-Flammes recevra un Effet de Blessure ou un Dégât de PS.

Si la CdT est de 1, toute Figurine dont le socle ou l'empreinte se trouvera sous le gabarit de Lance-Flammes recevra un Effet de Blessure ou un Dégât de PS. Si la CdT est de 2, toute Figurine dont le socle ou l'empreinte se trouvera sous le gabarit de Lance-Flammes recevra 2 Effets de Blessure ou 2 Dégâts de PS.

Gabarit de Lance-Flammes et Couvert

Les Lance-Flammes sont particulièrement efficaces pour déloger des ennemis à Couvert, car leur chaleur est intensifiée par les espaces confinés et que bien souvent, le Couvert lui-même prend feu.

Si une Figurine reçoit un Effet de Blessure d'une arme à gabarit de Lance-Flammes et se trouve dans un terrain lui conférant un Modificateur de Couvert contre les armes sans gabarit, sa Valeur d'Armure est divisée par deux pour cette Attaque à Distance.

Exemple : Une Étoile Mourante utilise son Gehenna Puker contre un Rôdeur Prétorien Bénéficiant d'un Couvert dans une Ruine. Si elle avait utilisé son Pistolet Punisher contre le Rôdeur Prétorien, elle aurait reçu un Modificateur de Ct de -4 à cause du Couvert Lourd du Rôdeur, mais au lieu de cela, la Valeur d'Armure du Rôdeur est divisée par 2, passant de 16 à 8.

Escouades dans un Bâtiment et Gabarit de lance-Flammes

Les Lance-Flammes sont utiles contre les Escouades dans un Bâtiment de type Structure Intacte.

Placez le Gabarit de Lance-Flammes comme décrit dans Effectuer une Attaque à Distance avec une arme à Gabarit de Lance-Flammes. Si n'importe quelle partie du Gabarit atteint n'importe quel Point d'Accès de la Structure, **jetez 1D20 pour chaque Figurine dans le Bâtiment Structure Intacte, sans se préoccuper de leur position à l'intérieur de la Structure ; sur un résultat de 1-10, la Figurine reçoit un Effet de Blessure et sa Valeur d'Armure est divisée par 2 contre cette Attaque à Distance.**

Les Lance-Flammes peuvent être utilisés pour effectuer une Attaque à Distance depuis une Structure Intacte par une Escouade dans un Bâtiment. Disposez le Gabarit de Lance-Flammes en contact avec un Point d'Accès avec lequel la Figurine effectuant l'Attaque à Distance est en contact socle à socle.

Actions Spéciales pour les armes à Gabarit de Lance-Flammes

Active : Mur de Feu : Pendant l'Activation d'une Figurine possédant une arme à Gabarit de Lance-Flammes, le Joueur peut Brûler deux Cartes Ressource pour effectuer une Attaque à Distance de Mur de Feu. Le Joueur dispose 2 pions de 30mm sur le champ de bataille, dans les 8ps de la Figurine possédant une arme à Gabarit de Lance-Flammes. Cette Action Spéciale compte comme une Action de Tir.

La distance entre 2 pions ne peut pas dépasser 8ps. Toute Figurine traversant l'espace entre 2 pions ou passant sur le pion lui-même subit immédiatement une Touche Automatique de Mur de Feu avec une For égale à la For non modifiée de l'arme à gabarit de Lance-Flammes.

Ignorez les règles de « Couvert et Armes à gabarit de Lance-Flammes » pour tout Terrain touché par cette Attaque à Distance.

Armes à Gabarit de Fusil à Pompe

Fusil à Pompe (FP)- Les armes à Gabarit de Fusil à Pompe peuvent être utilisées en tant qu'armes de Combat au Corps à Corps, quelle que soit leur catégorie d'arme, en suivant les règles des Pistolets (P) dans les Attaques au Corps à corps.

Exemple : Fusil à Pompe Automatique Mandibule à Balles Solides

| Lance-Grenades | | | | |
|----------------|-----|-----|-----|----------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18 | 12 | 1 | 1 | Perforante (S) |

| Lance-Grenades | | | | |
|----------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| FP | 10 | 2 | 0 | Explosion (S) |

Effectuer une Attaque à Distance avec une arme à Gabarit de Fusil à Pompe

Disposez l'extrémité étroite du gabarit de Fusil à Pompe au contact du socle de la Figurine effectuant l'Attaque à Distance vers n'importe quelle direction tant que tout le gabarit se trouve Devant la Figurine effectuant l'Attaque à Distance.

Effectuez un test de CT ordinaire en jetant 1D20 pour chaque Figurine sous le Gabarit. Les Fusils à Pompe ignorent les Modificateurs de Couvert.

Les armes à Gabarit de Fusil à Pompe ne sont affectées par aucun Modificateur de Portée.

Escouades dans un Bâtiment et armes à Gabarits de Lance-Flammes

Les Fusils à Pompe sont utiles contre les Escouades dans un Bâtiment de type Structure Intacte. Disposez le Gabarit de Fusil à Pompe comme dans « Effectuer une Attaque à Distance avec une arme à Gabarit de Fusil à Pompe ».

Si n'importe quelle partie du gabarit touche un des Points d'Accès de la Structure, effectuez un test de CT **pour chaque Figurine dans le Bâtiment dans les 1ps du Point d'Accès.**

Combat au Corps à corps

Dans Warzone Resurrection, il y aura plein d'occasions pour les personnages de s'illustrer dans de mortels combats, le plus souvent avec des effets aussi dévastateurs que de leur tirer dessus à distance. De fait, beaucoup d'Escouades et de personnages se spécialisent dans le corps à corps.

Portée d'Arme de Combat au Corps à corps

La Portée d'Arme de Combat au Corps à corps (PACC) est une distance mesurée en pouces à l'intérieur de laquelle une Figurine peut effectuer une Attaque de Combat au Corps à corps. La PACC est égale à la Portée de l'Arme. Sauf précision contraire dans les caractéristiques de l'arme, la PACC dépend de la taille du socle de la Figurine :

Petits socles- la PACC est socle à socle (SàS) ;
Socles moyens- La PACC est de 1ps ;
Héros sur socles moyens- La PACC est de 1,5ps ;
Grands socles et plus- La PACC est de 2ps.

La PACC peut être modifiée par toute Carte d'Équipement ou Amélioration affectant la Figurine.

Exemple : Une Figurine montée sur un petit socle équipée d'une épée à deux mains a une PACC de 1ps grâce à son arme.

Charger

1- Une Figurine Active doit déclarer une Action de Charge et dépenser un Point d'Action ;

2- Le joueur doit choisir une cible en LdV à charger. Mesurer la distance au préalable, en tenant compte des Modificateurs au Mouvement. Une Figurine ne peut effectuer une Action de Charge que si elle peut finir son Mouvement de

charge dans sa PACC ou dans celle de son adversaire.

3- La PACC n'est valable que Devant. Si la Figurine est capable de Charger (Valeur de Mouvement x 2 plus PACC), déplacez la Figurine en ligne droite Vers la cible.

Si une Figurine traverse la PACC d'une Figurine ennemie alors qu'elle se déplace pour Charger, une Contre Charge peut se produire. **Une Contre Charge est activée sur un test réussi de Cd effectué par le Contre Chargeur (si la Figurine qui Contre Charge est en mode Sentinelle, ce test de Cd est automatiquement réussi).**

Si la Contre Charge est réussie, la Figurine qui charge est stoppée dans la PACC de la Figurine qui a Contre Chargé. Les Figurines Engagées ne peuvent pas Contre Charger.

Les Figurines sur des socles petits ou moyens ne peuvent pas Contre Charger les Figurines sur grands socles ou les Véhicules.

Les Figurines Activées déjà Engagées ne disposent que d'un Point d'Action à dépenser. Ce Point d'Action ne peut être utilisé que pour des Actions Basiques ou Spéciales de Combat au Corps à corps, ou pour une Action de Mouvement.

Les Figurines se trouvant dans au moins une PACC ennemie comptent toujours comme Engagées.

Si une Figurine Activée est Engagée à cause de la PACC d'une Figurine ennemie, mais que la Figurine Activée n'est pas à portée de sa propre PACC,

la Figurine Activée doit effectuer une Action de « Rapprochement Gratuit » (Free Closing Action) pour se trouver elle-même à PACC.

L'Action de Rapprochement Gratuit ne peut se faire que dans la direction vers laquelle la Figurine est Engagée.

Une Action de Rapprochement Gratuit ne coûte pas de Point d'Action.

Une Action de Corps à corps « Action de Rapprochement Gratuit » doit s'effectuer contre la Figurine la plus proche. Si plus d'une Figurine se trouvent à l'intérieur de la même PACC, le Joueur opérant choisit vers quelle Figurine effectuer son Action de Rapprochement Gratuit.

Image ci-dessus : Les deux Figurines sont Engagées, Alakhai peut effectuer une Action de Combat au Corps à corps sans avoir à faire d'Action de Rapprochement Gratuit pendant sa Phase d'Activation. Le Fantassin Capitolien est Engagé mais ne peut pas effectuer d'Action de Combat au Corps à corps puisque sa PACC est socle à socle : le Fantassin Capitolien doit donc effectuer une Action de Rapprochement Gratuit quand il se retrouve Activé. Le Rapprochement Gratuit peut être accompli même si les deux Figurines sont à PACC. Ceci peut permettre à d'autres Figurines de Charger. Les Figurines effectuant un Rapprochement Gratuit doivent rester Devant la Figurine ennemie avec laquelle elles sont engagées.

Pendant une Action de Rapprochement Gratuit, les Figurines ne sont pas affectées par les Attaques d'Opportunité.

Action de Charge depuis le haut

Surprendre par le haut, sauter dessus depuis un

angle inattendu est une méthode rapide et efficace pour se débarrasser de son ennemi. Dans Warzone Resurrection, les Figurines peuvent déclarer une Action de Charge depuis le haut, bondissant sur leur malheureuse victime depuis un point plus élevé.

Les Figurines Chargeant depuis le haut gagnent un Modificateur supplémentaire à leur For et à leur VAV pour leur test de

Combat au Corps à corps du premier Tour du même Tour de jeu, selon la taille de leur socle :

-petits socles : Modificateurs de For+1 et VAV+0 pour chaque 1ps de distance verticale (ex : Charger depuis 2ps de haut = +2 en For) ;

-socles moyens : Modificateurs de For+2 et VAV+0 pour chaque 1ps de distance verticale (ex : Charger depuis 2ps de haut = +4 en For) ;

-grands socles : Modificateurs de For+3 et VAV+1 pour chaque 1ps de distance verticale (ex : Charger depuis 2ps de haut = +6 en For et +2 en VAV).

La Figurine qui Charge depuis le haut doit effectuer son Action de Charge en suivant les règles de « Sauter depuis le haut ».

Exemple : Un Troupier de la Fraternité Charge depuis le haut. La hauteur est de 3ps, le Troupier de la Fraternité gagne donc un Modificateur de For supplémentaire de +3. Une fois l'Action de Charge terminée, le Troupier de la Fraternité subit une Touche Automatique Perforante de For 8 à cause de sa Chute. Enfin, le Troupier de la Fraternité peut effectuer son Action de Combat au Corps à corps.

Exemple : Le Cuirassier Attila MKIII Charge un Légionnaire Mort-Vivant depuis une hauteur de 2ps, il obtient donc un Saut vers le bas sans conséquences de 2ps. Il n'obtient pas de Bonus de Charge (n'ayant pas parcouru la distance nécessaire pour l'obtenir) mais gagne un Modificateur de For de +4 pour son premier test de Combat au Corps à corps grâce à Action de Charge depuis le haut.

ayant une CdC supérieure à 1, le Joueur peut ensuite choisir d'attaquer à nouveau la Cible Prioritaire ou d'attaquer une Cible Secondaire à PACC. Les Cibles Secondaires ne peuvent pas être attaquées plus d'une fois pendant l'Activation d'une Figurine.

11- Répétez ce procédé depuis l'étape 4 jusqu'à ce que la CdC de l'arme ait été entièrement utilisée.

Engagement et niveaux différents

Pour être Engagées, les deux Figurines doivent être au même Niveau et à PACC des deux Figurines. Si les deux Figurines ne peuvent pas être placées au même Niveau, la Figurine cible ne peut être Chargée.

Effectuer une Attaque au Corps à corps

1- La Figurine doit déclarer une Action de Combat au Corps à corps et dépenser un Point d'Action.

2- La Figurine peut effectuer une Action de Rapprochement Gratuit.

3- Le Joueur choisit une Cible Prioritaire Devant sa Figurine Activée, à PACC.

4- Le Joueur applique ensuite les Modificateurs requis à la Valeur de CC de sa Figurine puis jette 1D20 pour tenter un test de CC (sans regarder la CdC de l'arme).

5- Si le Joueur de la Figurine a réussi son test, la Figurine ciblée reçoit un Effet de Blessure.

6- La For de l'Effet de Blessure est égal à la Valeur de For de la Figurine attaquante, plus le Modificateur de For de l'arme de corps à corps et tout autre Modificateur.

7- Pour ignorer l'Effet de Blessure, la Figurine ciblée doit réussir un Test d'Armure Modifié par la For, la Catégorie d'arme ou tout autre Modificateur.

8- Si le test d'Armure est raté, la Figurine ciblée perd une Blessure.

9- Si les Blessures de la Figurine sont réduites à 0 ou moins, elle est retirée du jeu.

10- Si la Figurine attaquante utilise une arme

Se Désengager d'un Combat au Corps à corps

Désengagement- Les Figurines sortant de la PACC de leur adversaire ou de la leur pour quelque raison que ce soit sont considérées comme Désengagées.

Passive : Agripper (Grab en VO)- Si une Figurine montée sur un socle petit ou moyen essaye de se Désengager d'une Figurine sur socle moyen, elle doit d'abord passer un test de For. Ignorez cette règle si le Désengagement est forcé (par un test de Démoralisation raté par exemple).

Passive : Saisir (Seize en VO)- Si une Figurine montée sur un socle petit, moyen ou grand essaye de se Désengager d'une Figurine sur grand socle, elle doit d'abord passer un test de For. Ignorez cette règle si le Désengagement est forcé (par un test de Démoralisation raté par exemple).

Attaque d'Opportunité- Les Figurines qui se Désengagent reçoivent immédiatement une Touche Automatique d'Attaque d'Opportunité de la part de la Figurine ennemie.

La For de cette Attaque d'Opportunité est égale à la For de la Figurine/du Véhicule effectuant l'Attaque d'Opportunité plus leur For d'arme de Corps à corps la plus élevée x2.

Exemple : Alakhai est Engagé avec un Chasseur. Le Joueur décide de désengager Alakhai de ce Combat au Corps à corps. Le Chasseur effectue immédiatement son Attaque d'Opportunité de For 8 plus la For de son arme de Corps à corps de 1 x2. Alakhai reçoit donc un Effet de Blessure de For 10 de la part du Chasseur.

Attaque d'Opportunité contre les Véhicules (Free Slash against Vehicles en VO)

Les Figurines possédant des PS qui se désengagent reçoivent immédiatement une Touche Automatique d'Attaque d'Opportunité de la part des Figurines ennemies. La VAV de cette Attaque d'Opportunité est égale à la VAV la plus élevée de toute arme de Corps à corps portée par la Figurine. L'Attaque d'Opportunité atteint une

localisation déterminée au hasard. **Les Figurines équipées de Grenades Anti Véhicules peuvent les utiliser pour effectuer des Attaques d'Opportunité.**

Charger de dos (Engaging into Rear Facing en VO)

Une Figurine peut se retrouver Chargée de dos.

Ceci n'a lieu que si la Figurine qui charge est entièrement dans l'Orientation Arrière de la Figurine Chargée. Les Figurines effectuant une Action de Combat au Corps à corps dans le dos d'une Figurine reçoivent un Modificateur supplémentaire de +4 à leur Valeur de CC. **Ce Modificateur ne s'applique pas si une Figurine effectue une Action Spéciale d'Escouade de Combat au Corps à corps.**

Actions Spéciales de Combat au Corps à corps

Toute Figurine peut utiliser une Action Spéciale de Combat au Corps à corps à la place d'une Action de Combat au Corps à corps ordinaire. **Si une Action Spéciale de Combat au Corps à corps est utilisée, la CdC de l'arme de la Figurine est réduite à 1 et ne peut plus être augmentée d'aucune manière.** Toutes les Actions Spéciales de Combat au Corps à corps sont considérées comme Perforantes (sauf spécification contraire et sans regarder la catégorie d'arme de la Figurine attaquante). **Une Figurine ne peut effectuer qu'une Action Spéciale de Combat au Corps à corps par Tour de jeu. Sauf spécification contraire, toutes les Actions Spéciales de Combat au Corps à corps comptent comme des Attaques de Combat au Corps à corps.**

Actions Spéciales de Combat au Corps à corps pour les Figurines sur petits socles

Active : Coup Sournois (Back Stab en VO) - Si une Figurine est Engagée dans l'Orientation Arrière d'une Figurine ennemie, elle peut effectuer un Coup Sournois. La Figurine doit passer un test de CC, s'il est réussi, la Figurine ennemie reçoit un Effet de Blessure et sa Valeur d'Armure est divisée par deux. Cette action ne peut être tentée que sur des Figurines sur socles petits ou moyens.

Exemple : Un Guerrier Sacré effectue une Action de Coup Sournois sur un Rôdeur Prétorien. Le Guerrier Sacré réussit son test de CC. Le Rôdeur Prétorien reçoit un Effet de Blessure et doit donc passer un test d'Armure. À cause du Coup Sournois, la Valeur d'Armure du Rôdeur Prétorien est de 8 (la moitié de sa Valeur ordinaire de 16). Si le Rôdeur Prétorien avait un Modificateur de +2 à sa valeur d'Armure, le test serait réussi sur un résultat de 10 ou moins (selon les règles mathématiques).

Active : Maintenez-le ! (Hold him down ! En VO)- Si une Figurine rejoint ou se trouve déjà dans un combat multiple incluant au moins une Figurine alliée, une Action Spéciale Tenez-le ! peut être tentée. La Figurine essayant Maintenez-le ! doit être en contact socle à socle et dans l'Orientation Arrière de la Figurine ciblée. La Figurine teste sa CC, si c'est une réussite, alors la Figurine ciblée est Maintenu (elle ne subit aucun Effet de Blessure). Tout autre test de CC raté

contre des Figurines Maintenues pendant ce même Tour de Jeu peut être relancé. Cette Action ne peut être tentée que sur des Figurines sur socles petits ou moyens.

Actions Spéciales de Combat au Corps à corps pour les Figurines sur socles moyens**Active : Charge brutale (Charge en VO)-**

Désignez un point du champ de bataille qui soit au maximum à Valeur de Mouvement x2 de la Figurine effectuant la Charge Brutale. Une Charge Brutale doit être faite en ligne droite Vers le point désigné. Si ce Mouvement l'amène en contact socle à socle avec une Figurine sur petit socle, la Figurine reçoit une Touche Automatique de la For non modifiée du chargeur. Continuez ainsi jusqu'à ce que le mouvement maximal ait été effectué, qu'une Figurine sur le chemin de la Figurine qui charge ne soit pas retirée ou qu'une Figurine sur un socle moyen ou grand soit rencontrée. Comme une Charge Brutale demande de la vitesse, cette Action Spéciale de Combat au Corps à corps ne peut pas être effectuée par une Figurine déjà Engagée.

Active : Attaque Brutale (Brutal Attack en VO)-

Le Joueur effectue une Attaque de Corps à corps comme d'ordinaire ; si cette Attaque retire une Figurine du jeu comme perte, l'Escouade dont la Figurine retirée du jeu faisait partie doit immédiatement effectuer un Test de Pionnage avec un Modificateur de -4 au Cd.

Active : Coup Circulaire (Swing en VO)-

Allouez un seul D20 par Figurine à PACC de la Figurine effectuant le Coup Circulaire et située Devant elle, puis effectuez un test de CC sur chacune, successivement. Pour chaque test de CC réussi, les Figurines concernées reçoivent un Effet de Blessure ou des Dégâts aux PS en utilisant la For ou la VAV non modifiée de la Figurine accomplissant le Coup Circulaire.

Active : Lancer (Throw en VO)-

Une Action de Lancer ne peut être accomplie que sur des Figurines sur petits socles. Choisissez une Figurine à PACC du Lanceur. Sur un test de CC réussi, la Figurine ciblée est déplacée de jusqu'à 4ps par le Joueur du lanceur. La Figurine lancée doit être placée sur le même niveau ou en dessous que le lanceur, et Devant le lanceur.

La Figurine lancée peut être lancée au-dessus d'autres Figurines, mais ne peut être placée par-dessus d'autre Figurines ou dans du Terrain

Infranchissable.

La Figurine lancée subit une Touche Automatique PACC de la Figurine qui Projette. Sur un test de de la For du lanceur avec un Modificateur de +4. CC réussi, la Figurine ciblée est déplacée de Les Figurines se retrouvant Désengagées par une jusqu'à 6ps par le Joueur du lanceur. La Figurine Action Spéciale de Combat au Corps à corps de lancée doit être placée sur le même niveau ou en Lancer ne subissent pas d'Attaque d'Opportunité. dessous que le lanceur, et Devant le lanceur. Si une Figurine est lancée depuis le haut, ajoutez La Figurine lancée peut être lancée au-dessus +1 en For pour chaque 1ps de déplacement d'autres Figurines, mais ne peut être placée par-dessus d'autre Figurines ou dans du Terrain vertical, mesuré depuis le bas du socle du lanceur. Infranchissable.

Exemple : Une Figurine est lancée de 3,2ps vers le bas, ceci sera arrondi à 4ps. La Figurine lancée subira un Effet de Blessure de For(x)+4+4.

Active : Maintenez-le ! (Hold him down ! En VO)- Si une Figurine rejoint ou se trouve déjà dans un combat multiple incluant au moins une Figurine alliée, une Action Spéciale Tenez-le ! Peut être tentée. La Figurine essayant Tenez-le ! doit être en contact socle à socle et dans l'Orientation Arrière de la Figurine ciblée. La Figurine teste sa CC, si c'est une réussite, alors la Figurine ciblée est Maintenu(e) (elle ne subit aucun Effet de Blessure). Tout autre test de CC raté contre des Figurines Maintenus pendant ce même Tour de Jeu peut être relancés. Cette Action ne peut être tentée que sur des Figurines sur socles petits, moyens ou grands.

Actions Spéciales de Combat au Corps à corps pour les Figurines sur grands socles

Active : Écrabouiller (Squash en VO)- Une Action d'Écrabouillage peut être déclarée sur toute Figurine sur socle petit ou moyen à PACC de la Figurine Écrabouilleuse. Effectuez un test de CC, s'il est réussi, la Figurine ciblée reçoit un Effet de Blessure de la For de la Figurine qui a effectué l'Action d'Écrabouillage avec Force Critique (3). Si la Figurine ciblée est retirée du jeu comme perte, l'Escouade la Figurine Écrabouillée doit immédiatement passer un test de Pilonnage avec un Modificateur de -4 au Cd.

Active : Projeter (Lob en VO)- Une Action Projeter peut être déclarée sur des Figurines sur socles petits ou moyens. Désignez une Figurine à

La Figurine lancée subit une Touche Automatique de la For du lanceur avec un Modificateur de +4. Les Figurines se retrouvant Désengagées par une Action Spéciale de Combat au Corps à corps de Lancer ne subissent pas d'Attaque d'Opportunité. Si une Figurine est lancée depuis le haut, ajoutez +1 en For pour chaque 1ps de déplacement vertical, mesuré depuis le bas du socle du lanceur.

Exemple : Une Figurine est projetée de 3,2ps vers le bas, ceci sera arrondi à 4ps. La Figurine lancée subira un Effet de Blessure de For(x)+4+4.

Active : Charge Irrésistible (Thunderous Charge en VO)- Désignez un point du champ de bataille qui soit à Valeur de Mouvement x2 de la Figurine effectuant la Charge Irrésistible. Une Charge Irrésistible doit être faite en ligne droite Vers le point désigné. Si ce Mouvement l'amène en contact socle à socle avec une Figurine sur socle petit ou moyen, la Figurine reçoit une Touche Automatique de la For non modifiée du chargeur. Continuez ainsi jusqu'à ce que le mouvement maximal ait été effectué, qu'une Figurine sur le chemin de la Figurine qui charge ne soit pas retirée ou qu'une Figurine sur grand socle soit rencontrée. Comme une Charge Irrésistible demande de la vitesse, cette Action Spéciale de Combat au Corps à corps ne peut pas être effectuée par une Figurine déjà Engagée.

Note du Concepteur : Une Figurine se peut se déplacer que d'une distance en pouces égale à sa Valeur de Mouvement x2, sans regarder d'autres actions effectuées durant ce même Tour de Jeu, comme Charge Irrésistible.

Combat Psychique

L'arme la plus dévastatrice de beaucoup reste leur esprit. Dans Warzone Resurrection, il existe 3 catégories de Pouvoirs Psychiques.

Tirs (T) (Shooting, S en VO)- Les Pouvoirs Psychiques de Tir comptent comme des Actions Basiques de Tir, mais au lieu d'utiliser la CT, on utilise la Valeur de Vol. **Les Modificateurs de Couverts s'appliquent comme si la CT était utilisée. Si une Figurine reçoit un Effet de Blessure d'un Pouvoir Psychique de Tir, elle doit utiliser sa Valeur de Vol pour son test d'Armure.**

Si un Véhicule reçoit des dégâts à ses PS à cause d'un Pouvoir Psychique de Tir, il doit utiliser sa VB contre la VAV du Pouvoir Psychique de Tir.

Note du Concepteur : Comme la Vol est utilisée à la place de la Valeur d'Armure, l'Armure Inmodifiable est ignorée. Cependant, les Actions de Pouvoir Psychique de Tir comptant comme des Actions Basiques de Tir, les jets de Soins peuvent être faits.

Exemple : Rafale de Demnogonis :

| <i>Rafale de Demnogonis</i> | | | | |
|-----------------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18 | 20 | 1 | - | Psy (T) |

Amélioration (A) (Booster (B) en VO)- Les Actions de Pouvoir Psychique d'Amélioration ne peuvent être utilisées que sur des Figurines alliées. Un test de Vol doit être fait. L'effet d'un Pouvoir Psychique d'Amélioration se dissipe à la fin du Tour de jeu, sauf mention contraire. **Les Actions de Pouvoir Psychique d'Amélioration peuvent être accomplies par des Figurines Engagées et peuvent affecter des Figurines**

Engagées. Il n'y a pas de Modificateurs pour les tests de Vol liés aux Améliorations, mais une LdV est requise. **Les Actions de Pouvoir Psychique d'Amélioration coûtent un Point d'Action à la figurine, sauf mention contraire.**

Exemple : Insanité Frantique de Muawijhe

| <i>Insanité Frantique de Muawijhe</i> | | | | |
|---------------------------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18 | 18 | - | 1 | Psy (A) |

Passive : Insanité Frantique- Chaque Figurine de l'Escouade gagne Armure Inmodifiable (15).

Dégradation (D) (Debuffs (D) en VO)

Les Actions de Pouvoir Psychique de Dégradation peuvent affecter toute Figurine. Un test de Vol doit être effectué. L'effet d'un Pouvoir Psychique de Dégradation se dissipe à la fin du Tour de jeu, sauf mention contraire. **Les Actions de Pouvoir Psychique de Dégradation peuvent être accomplies par des Figurines Engagées et peuvent affecter des Figurines Engagées.** Il n'y a pas de Modificateurs pour les tests de Vol liés aux Dégradation, mais une LdV est requise. **Les Actions de Pouvoir Psychique de Dégradation coûtent un Point d'Action à la figurine, sauf mention contraire.**

Exemple : Flétrissement de Demnogonis

| <i>Flétrissement de Demnogonis</i> | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18 | - | 1 | - | Psy (D) |

Passive : Lent Pourrissement- Toutes les Figurines de l'Escouade affectée reçoivent un Modificateur de -6 à leur Valeur d'Armure.

Armurerie**Armes à distance génériques**

Pistolets (P) (Pistols en VO)- Un pistolet peut être utilisé comme arme de Combat au Corps à corps. Les Figurines utilisant leur pistolet pour effectuer une Action de Combat au Corps à corps ne peuvent pas Bénéficier d'un Bonus de Charge. Utilisez la Fo, CdT (qui se transforme en CdC dans le cas du Corps à corps), VAV et Catégorie de la ligne de Caractéristiques du pistolet. La Portée du pistolet est réduite à la PACC déterminée par la taille du socle de la Figurine. **Les règles Spéciales Actives et Passives ne peuvent pas être utilisées si le pistolet est utilisé comme arme de Combat au Corps à corps.**

Caractéristiques multiples – Si une arme dispose de plusieurs Valeurs de Caractéristiques, utilisez toujours les Valeurs de For et de CdC les plus élevées. Quand il est utilisé comme arme de Combat au Corps à corps, utilisez toujours les Valeurs non Modifiées du pistolet, sans vous occuper de Modificateurs à appliquer.

Exemple : Révolver Sherman Modèle 7, « Enforcer »

| <i>Révolver Sherman Modèle 7, « Enforcer »</i> | | | | |
|--|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 14 | 12 | 2 | 1 | Perforant (P) |

Passive : Tir en pleine tête- Si un 1 naturel est obtenu lors du test de CT, l'Effet de Blessure obtient Force Critique (2).

Automatique (A) (Auto (A) en VO)- Les armes de la catégorie Automatique ne peuvent pas être utilisées en tant qu'armes de Combat au Corps à corps.

Exemple : SMG Car-24 à UBGL

| <i>SMG Car-24 à UBGL</i> | | | | |
|--------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 13 | 1 | 1 | Perforant (A) |

| <i>SMG Car-24 à UBGL</i> | | | | |
|--------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18/PE* | 10 | 1 | 1 | Explosion (A) |

*PE (Gabarit de Petite Explosion)

Active : Lance-Grenades : Brûlez 1 Carte Ressource, la Figurine désignée peut utiliser son Lance-Grenades. Jusqu'à 2 Figurines de l'Escouade peuvent utiliser leurs Lance-Grenades par Tour de Jeu.

Spécial (S) (Spécial en VO)- Les armes de la catégorie Spéciale ne peuvent pas être utilisées en tant qu'armes de Combat au Corps à corps.

Exemple : Transfuseur Chtonique

| <i>Transfuseur Chtonique</i> | | | | |
|------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 14 | 12 | 2 | 1 | Perforant (S) |

Passive : Ichor Chtonique : centrez le Gabarit de Petite Explosion sur la Figurine retirée du jeu par cette arme. Les Figurines ennemies sous le gabarit subissent une Touche Automatique Explosion de For 8 / VAV 0.

Passive : Collant : Les escouades ennemies subissant des pertes de la part du Transfuseur Chtonique (en incluant les dégâts d'explosion) doivent passer immédiatement un test de Pionnage avec un Modificateur de -3 à leur Cd.

Lourde (L) (Heavy (H) en VO)- Les Figurines équipées d'armes Lourdes ne bénéficient jamais d'un Bonus de Charge et leur CdC est toujours égale à 1.

Exemple : HMG Charger

| <i>HMG Charger</i> | | | | |
|--------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 28 | 14 | 3 | 1 | Perforant (L) |

Grenades (G) (Grenades en VO)- Les Grenades suivent les règles ordinaires des Attaques à Distance, mais au lieu d'utiliser la Valeur de Portée de l'arme, les Grenades utilisent la Valeur de For de la Figurine pour déterminer quelle distance en pouces peut atteindre la Grenade. Le joueur doit désigner un point du champ de bataille en LdV et à Portée. Pour effectuer l'Attaque à Distance, le Joueur doit effectuer un test CT en utilisant tous les Modificateurs (Portée, Couvert, carte,

etc.). Traitez le point désigné comme s'il s'agissait au Corps à corps ne reçoit pas de Bonus de d'une Figurine ciblée. Si le point est à Couvert, il Charge.

compte toujours comme Bénéficiaire du Couvert (sauf si la Figurine effectuant l'Attaque à Distance Bénéficie également du Couvert).

Si le test de CT est réussi, placez le Gabarit indiqué sur le point désigné. Chaque Figurine sous le gabarit subit un Effet de Blessure utilisant la For de la Grenade ou des Dégâts aux PS utilisant la VAV de la grenade.

Si un 20 naturel est obtenu, la Grenade explose dans la main de la Figurine. Le gabarit sera donc centré sur cette Figurine, et ne dévie pas dans ce cas. **Les Grenades ignorent la règle Réussite Critique.**

Si le test de CT est raté, suivez les règles de Déviation d'un Gabarit d'Explosion. **Les Grenades dévient de 5ps maximum (jetez 1D20 et divisez par 4).** Il est possible qu'une Grenade dévie hors de LdV.

Catégories génériques de Grenades

La CdT des Grenades lancées/socle à socle ne peut pas être augmentée d'aucune manière.

| <i>Grenade antipersonnel (Anti-Infantry Grenade en VO)</i> | | | | |
|--|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| St/PE* | 13 | 1 | 0 | Explosion (G) |

| <i>Grenade anti Véhicule (Anti-Vehicle Grenade en VO)</i> | | | | |
|---|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| Socle à socle | 15 | 1 | 6 | Perforant (G) |

Passive : Grenade Collante (Sticky Grenade en VO) : Les Grenades anti Véhicules ne peuvent être utilisées que comme armes de Combat au Corps à corps. Une Figurine utilisant des Grenades anti Véhicules comme arme de Combat

| <i>Grenade Flash (Flash-Bang Grenades en VO)</i> | | | | |
|--|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| St/PE | - | 1 | - | Explosion (G) |

| <i>Grenade Incendiaire (Fire Grenades en VO)</i> | | | | |
|--|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| St/PE | 12 | 1 | - | Explosion (G) |

Passive : Incendiaire : Les Figurines Bénéficiant de Couvert par rapport à la Figurine effectuant l'Attaque à Distance voient leur Valeur d'Armure divisée par 2 pour les Attaques à Distance effectuées avec des Grenades Incendiaires.

Rayon (R) (Rail (R) en VO)- Les armes à rayon suivent les règles pour effectuer une Attaque à Distance.

Si le test de CT est réussi, tracez une ligne imaginaire qui part de la Figurine effectuant l'Attaque à Distance Vers la Cible Prioritaire (et toute Cible Secondaire si la CdT est supérieure à 1) jusqu'à la Portée maximale de l'arme.

Cette ligne imaginaire est le Rayon.

Considérez ce rayon comme un Gabarit de 1mm de large.

Chaque Figurine, pion ou Bâtiment sous le Rail reçoit un Effet de Blessure ou des Dégâts de PS sur un jet de dé de 1 à 10, avec les mêmes For et VAV de l'arme sur la Cible Prioritaire (et les Cibles Secondaires).

Le Rayon ne peut être tracé que quand la Cible Prioritaire (et les Cibles Secondaires) et la Figurine effectuant l'Attaque à Distance sont au même Niveau.

Tout test d'Attaque à Distance réussi sur un jet de dé de 1 à 4 avec une arme de Catégorie Rayon contre des Véhicules inflige des Dégâts Critiques (2).

Compétences Spéciales

Les Compétences Spéciales peuvent être Génériques ou Spécifiques à l'Escouade. Les Compétences Génériques se retrouvent dans beaucoup d'Escouades de toutes les factions de Warzone Resurrection, là où les Compétences Spécifiques à l'Escouade sont caractéristiques des Escouades qui les possèdent.

Compétences Spéciales Génériques

Conseiller (Advisor en VO)- Certains personnages ne sont pas des commandants, mais jouent cependant un rôle fondamental dans l'armée. Pour le nombre de points indiqué, un Conseiller peut être sélectionné dans le Choix approprié de la Table d'Organisation Offensive ou peut rejoindre une Escouade de type Soutien ou Troupe avant le début de la partie (en faisant cela, il ne prend pas de Choix dans la TOO). Si un Conseiller rejoint une Escouade, il ne peut ni la quitter, ni la commander, même en tant que Commandant d'Escouade Temporaire (sauf s'il est la dernière Figurine de l'Escouade), ni Prendre l'arme ; leur Cd est considéré comme étant le même que celui de l'Escouade rejointe. Le Conseiller conserve ses armes et ses Compétences Spéciales, et ne gagne pas celles de l'Escouade. Les Compétences du Commandant d'Escouade prennent le pas sur les Compétences du Conseiller si un test d'Escouade est requis (c.à.d. Si une Escouade Sans peur est rejointe par un Conseiller sans la Compétence Spéciale Sans Peur et doit effectuer un test de Pionnage, ils le passent automatiquement et vice-versa).

Berserk (Berserk en VO)- Quand une Figurine ayant la Compétence Spéciale Berserk retire du jeu une Figurine comme perte pour la première fois en effectuant une Attaque de Combat de Corps à corps, elle doit immédiatement effectuer un test de Cd. Si ce test est raté, la Figurine devient Berserk. Un Berserker possède les Modificateurs suivants : +4 en CC, +2 en For, -2 en Armure et -2 en CT. Un Berserker ne peut utiliser ses Points d'Action que pour des Actions de Course, Combat au Corps à corps ou Charge sur l'ennemi le plus proche. Une Figurine reste Berserk jusqu'à ce qu'elle perde une Blessure.

Brutal (Brutal en VO)- Quand une Figurine membre d'une Escouade est retirée du jeu comme perte par une Figurine possédant la Compétence Spéciale Brutal et utilisant une Attaque de

Combat au Corps à corps, le reste de l'Escouade doit immédiatement effectuer un test de Pionnage.

Massif (Bulky en VO)- Toutes les Figurines prenant pour cible une Figurine possédant la Compétence Spéciale Massif gagnent un Modificateur de +4 à leurs CT et CC.

Camouflage (X) (Camouflage (X) en VO)- Quand une Figurine possédant la Compétence Spéciale Camouflage Bénéficie d'un Couvert et se retrouve ciblée par une Attaque à Distance, la Figurine effectuant l'Attaque à Distance reçoit un Modificateur supplémentaire de (X).

Agent du Cartel (Cartel Agent en VO)- Les Figurines possédant la Compétence Spéciale Agent du Cartel peuvent être recrutées par toutes les factions, exception faite de la Légion Obscure (Dark Legion en VO).

Mépris (Contempt en VO)- Une fois par Activation, les Figurines ayant cette Compétence Spéciale peuvent relancer un unique test de CC raté quand l'Action de Combat au Corps à corps cible (X).

Exemple : Le Cardinal Dominic possède la Compétence Spéciale Mépris : Sombre Légion. Dominic peut donc, une fois par Activation, relancer un unique test de CC raté quand l'Action de Combat au Corps à corps cible toute Escouade issue de la faction Sombre Légion.

Tireur d'Élite (Crackshot en VO)- Quand une Figurine possédant la Compétence Spéciale Tireur d'Élite effectue une Action de Visée, elle gagne un Modificateur supplémentaire de +2 à la CT.

Tirailleurs (Dispersible en VO)- Les Figurines possédant la Compétence Spéciale Tirailleurs peuvent utiliser leur Valeur de Cd totale concernant la Cohérence d'Escouade.

Dissension (Dissentation en VO)- Tous les Commandants d'Escouade ennemis et les Commandants d'Escouade Temporaires ennemis dans les 12ps d'une Figurine possédant la Compétence Spéciale Dissension reçoivent un Modificateur de -2 à leur Valeur se Cd.

Sacrifiable (Disponible en VO)- Une Escouade dont le Commandant d'Escouade ou le Commandant d'Escouade Temporaire possède la Compétence Spéciale Sacrifiable réussit toujours les tests de Démoralisation.

Commando de la Mort (Doomtrooper en VO)- Les Figurines possédant la Compétence Spéciale Commando de la Mort doivent être en duo. Un duo de Commandos de la Mort utilise un Choix de Seigneur et un Choix de Support dans la Tables d'Organisation Offensive. **Un seul duo de Commandos de la Mort peut être sélectionné au sein d'une armée.** Un duo de Commandos de la Mort ne peut être joué que dans une armée de la Fraternité ou dans leur propre faction (sauf indication contraire). **Si une Figurine est un Seigneur de Guerre, elle perd la Compétence Spéciale Commando de la Mort.**

Duelliste (Duellist en VO)- Une fois par Activation, les Figurines possédant cette Compétence Spéciale peuvent relancer un test de CC raté si l'Action de Combat au Corps à corps ciblait des Figurines sur la même taille de socle qu'eux ou plus petite.

Espionnage (Espionage en VO)- Une Figurine possédant la Compétence Spéciale Espionnage peut utiliser un Point d'Action par Tour de Jeu pour effectuer une Action d'Espionnage. Choisissez un Joueur ennemi, qui doit alors annoncer quelle Escouade il Activera ensuite. La Compétence Spéciale Espionnage ne peut pas être utilisée plus d'une fois par Joueur et par Tour de Jeu.

Exécution (Execution en VO)-

Seigneurs de Guerre/Seigneurs : En dépensant un Point d'Action, les Seigneurs et les Seigneurs de Guerre possédant la Compétence Spéciale Exécution peuvent choisir de retirer du jeu comme perte une Figurine alliée dans ses 6ps. Au début de son Activation, l'Escouade de laquelle provient la Figurine retirée réussit automatiquement le test de Moral pour Sortir des états Pilonné ou Démoralisé. Les Figurines de l'Escouade ne perdent pas de Point d'Action lors de ce test automatiquement réussi.

Commandants d'Escouade : En dépensant un Point d'Action, les Commandants d'Escouade possédant la Compétence Spéciale Exécution peuvent choisir de retirer du jeu comme perte une Figurine de leur propre Escouade pour réussir automatiquement le test de Moral pour Sortir des états Pilonné ou Démoralisé. Les Figurines de l'Escouade ne perdent pas de Point d'Action lors de ce test automatiquement réussi.

Peur (X) (Fear (X) en VO)- Si Une Figurine débute son Activation Engagée avec une Figurine possédant la Compétence Spéciale Peur (X), ou la Charge, elle doit immédiatement passer un test de Cd avec un Modificateur égal à (X). Si ce test est raté, la Valeur de CC de la Figurine est divisée par deux. Les Figurines n'effectuent ce test qu'une fois par Tour de Jeu contre des Valeurs de (X) inférieures ou égales. Si la Figurine est Engagée avec une Figurine ayant une Valeur plus forte de Peur (X), ou la Charge, elle doit effectuer de nouveau un test de Cd avec un Modificateur égal au (X) supérieur.

Sans Peur (Fearless en VO)- Les Figurines possédant cette Compétence Spéciale réussissent automatiquement les tests de Peur, Pilonnage et Démoralisation.

Féroce (Ferocity en VO)- Une Figurine Féroce gagne un Modificateur supplémentaire de +1 en For dans son Bonus de Charge.

Ignifugé (Fireproof en VO)- Si une Figurine possédant la Compétence Spéciale Ignifugé est atteinte par une arme à Gabarit de Lance-Flammes, elle obtient un Modificateur de +4 à sa Valeur d'Armure et ignore la règle « Couvert et armes à gabarits de Lance-Flammes ».

Inflammable (Flamable en VO)- Une Figurine possédant la Compétence Spéciale Inflammable subit un Modificateur de -4 à sa Valeur d'Armure contre les Attaques à Distance des armes à Gabarit de Lance-Flammes.

Prendre l'arme (Get the gun en VO)- Quand une Figurine portant une arme Lourde ou Spéciale est retirée du jeu, un membre de son Escouade dans les 3ps peut essayer d'utiliser l'arme. Jetez 1D20, sur un résultat de 1 à 10, l'arme est sauvée (échangez une autre Figurine de l'Escouade dans les 3ps avec la Figurine retirée du jeu qui portait l'arme Spéciale ou Lourde), sur un résultat de 11+, l'arme est endommagée et inutilisable. Un Commandant d'Escouade ou un Seigneur attaché à l'Escouade ne peuvent pas Prendre l'arme.

Flingueur (Gunslinger en VO)- Une Figurine possédant cette Compétence Spéciale peut effectuer des Actions de Tir dans toutes ses Orientations, Devant comme Derrière.

Surveillé (Guarded en VO)- Cette Compétence

Spéciale ne peut être utilisée que si une Figurine se trouve dans une Escouade de plus d'une Figurine. Si la Figurine Surveillée subit un Effet de Blessure provenant d'une Attaque à Distance, une autre Figurine dans les 2ps et ne possédant pas la Compétence Spéciale Surveillée peut être désignée pour recevoir l'Effet de Blessure par le Joueur opérant.

Soin (X) (Heal (X) en VO)- Cette Compétence Spéciale permet à une Figurine d'ignorer un Effet

de Blessure si un Test d'Armure a été raté, voire n'est pas autorisé. (X) est le nombre à ne pas dépasser pour réussir le test de Soin. Soin ne peut pas être utilisé si l'Effet de Blessure résulte d'un Coup Critique. La Valeur maximale de Soin que peut voir une Figurine est (8), quels que soient les Modificateurs.

Exemple : Une Figurine possédant Soin (4), après avoir raté son test d'Armure, doit obtenir 1 à 4 sur son D20 pour réussir son test de Soin.

Infiltration (Infiltrate en VO)- Une fois que les deux Joueurs ont déployé leurs Escouades, mais avant le début du premier Tour de Jeu, le Joueur peut déployer son Escouade Infiltrée. **Les Infiltrateurs doivent être déployés dans du Terrain Intermédiaire ou Difficile.** Les Infiltrateurs ne peuvent pas être déployés dans les 12ps de toute Figurine ennemie. S'il y a plus d'une Escouade ayant la Compétence Spéciale Infiltration à déployer, déployez-les une par une, en commençant par le Joueur ayant l'Initiative. S'il est impossible de déployer une Escouade ayant la Compétence Spéciale Infiltration, elle doit être déployée dans la Zone de Déploiement de son Joueur.

Présence Encourageante (Inspiring Presence en VO)- Les Figurines alliées dans les 8ps d'une Figurine possédant la Compétence Spéciale Présence Encourageante reçoivent un Modificateur de +1 à leur Cd.

Bond (X) (Leap (X) en VO)- Une Figurine possédant la Compétence Spéciale Bond peut être placée dans les (X) pouces sans aucun Modificateur de Mouvement négatif. Ceci compte comme une action de Mouvement. La valeur (X) représente aussi la hauteur de terrain que peut franchir la Figurine qui Bondit.

Médecin (X) (Medic (X) en VO)- Toute Figurine alliée à (X) pouces d'une Figurine possédant la Compétence Spéciale Médecin peut effectuer des tests de Soins (X).

Exemple : Le Clone du Dr Diana possède Médecin (4), ce qui signifie que toutes les Figurines alliées dans les 4ps du Clone du Dr Diana peuvent effectuer des tests de Soins (4).

Éclaireur (Pathfinder en VO)- Les Figurines possédant la Compétence Spéciale Éclaireur traversent le terrain Intermédiaire comme s'il était Découvert, mais peuvent quand même Bénéficier du Couvert comme d'habitude.

Sens de Prédateur (Predator senses en VO)- Une Figurine possédant la Compétence Spéciale Sens de Prédateur n'a pas besoin d'avoir une LdV pour effectuer une Action de Charge, elle n'est pas non plus obligée de Charger en ligne droite. Si la Figurine ayant Sens de Prédateur effectue une Charge sans avoir de LdV et/ou pas en ligne droite, elle perd ses Bonus de Charge.

Psy (X) (Psychic (X) en VO)- Une Figurine possédant la Compétence Spéciale Psy (X) peut sélectionner jusqu'à (X) Pouvoirs Psychiques listés dans les Règles Spéciales de sa faction.

Ranger (Ranger en VO)- Les Figurines possédant la Compétence Spéciale Ranger traversent les terrains Intermédiaire et Difficiles comme s'ils étaient Découverts, mais peuvent quand même Bénéficier du Couvert comme d'habitude.

Déploiement Rapide (Rapid Deployment en VO)- Certaines Escouades de Warzone Resurrection peuvent arriver sur le champ de bataille en parachute, ou de sous terre, ou surprendre leurs adversaires par un assaut très rapidement mené.

Toute Escouade possédant la Compétence Spéciale Déploiement Rapide ne se déploie pas comme d'ordinaire. Pendant n'importe quel Tour de Jeu, le Joueur peut choisir d'Activer une Escouade possédant la Compétence Spéciale Déploiement Rapide pendant leur Phase d'Activation normale. Pour ce faire, le Joueur désigne un point du champ de bataille comme étant son « Point de Déploiement ». Le Point de Déploiement doit se trouver dans un terrain découvert inoccupé. Jetez 1D20 en utilisant la Valeur de Cd du Commandant d'Escouade divisée par 2, c'est le test de Déploiement Rapide. Si ce test de Déploiement Rapide est réussi, l'Escouade arrive bien au Point de Déploiement : placez le Commandant d'Escouade sur le Point de Déploiement, puis déployez le reste de l'Escouade dans les 3ps du Commandant d'Escouade. Toutes les Figurines déployées doivent se trouver dans du terrain découvert et inoccupé. Si pour n'importe quelle raison il n'y a pas assez de place pour disposer des Figurines de cette manière, elles sont retirées comme pertes. Le diamètre du Point de Déploiement est égal à celui du socle du Commandant d'Escouade concerné.

Le Déploiement Rapide compte comme une Action basique de Mouvement sur une distance de la valeur totale de Mouvement des Figurines. Si un résultat non modifié de 20 est obtenu lors du test de Déploiement Rapide, alors quelque chose d'horrible s'est produit ; l'Escouade est retirée du jeu comme perte. Si un résultat non modifié de 1 est obtenu lors du test de Déploiement Rapide, le Déploiement Rapide ne coûte aucun Point d'Action (même s'il compte toujours comme une Action basique de

Mouvement sur une distance de la valeur totale de Mouvement des Figurines).

Si le test est raté, le Point de Déploiement dévie, suivant les règles de « Déviation d'un gabarit d'Explosion ». La distance de déviation est de 1D20/2. Si le Point de Déploiement dévie sur du terrain Infranchissable, jetez 1D20 et référez-vous au tableau suivant :

1-5 : Retardé (Delayed en VO). L'Escouade

n'est pas déployée pendant de Tour et pourra l'être lors d'un Tour ultérieur.

6-10 : Déploiement d'urgence (Emergency Deployment en VO). Réduisez la distance de déviation d'autant que nécessaire pour placer le Point de Déploiement sur n'importe quel terrain (découvert, intermédiaire ou difficile), en vous assurant qu'il s'agit du point le plus proche du Point de Déploiement impossible

mais toujours dans la bonne direction de déviation. L'Escouade est ensuite immédiatement Désactivée.

11-15 : Déploiement Critique (Critical Deployment en VO). Réduisez la distance de déviation d'autant que nécessaire pour placer le Point de Déploiement sur n'importe quel terrain (découvert, intermédiaire ou difficile), en vous assurant qu'il s'agit du point le plus proche du Point de Déploiement impossible mais toujours dans la bonne direction de déviation. Toutes les Figurines de l'Escouade reçoivent un Effet Incapacitant et l'Escouade est ensuite immédiatement Désactivée.

16-20 : Déploiement Dangereux (Perilous Deployment en VO). Réduisez la distance de déviation d'autant que nécessaire pour placer le Point de Déploiement sur n'importe quel terrain (découvert, intermédiaire ou difficile), en vous assurant qu'il s'agit du point le plus proche du Point de Déploiement impossible mais toujours dans la bonne direction de déviation. Toutes les Figurines de l'Escouade reçoivent une Touche Automatique Perforante de For 10. L'Escouade est ensuite immédiatement Désactivée. Dans tous les cas, si le Point de Déploiement dévie dans du terrain Intermédiaire ou Difficile, disposez les Figurines en suivant les règles du Déploiement Rapide. Chaque Figurine de l'Escouade doit alors passer un test de Con. Celles qui le ratent subissent immédiatement une Touche Automatique Perforante de For 10.

Note du Concepteur : Si le résultat obtenu sur le tableau de Déploiement Rapide est 16-20, les Figurines ratant le test de Con subissent 2 Touches Automatiques Perforantes de For 10.

Implacable (Relentless en VO)- Les Figurines possédant la Compétence Spéciale Implacable ne reçoivent jamais d'Effet Incapacitant.

Protégé (Shielded en VO)- Tous les Seigneurs et les Seigneurs de Guerre possèdent la Compétence Spéciale Protégé. Si la Figurine Protégée subit un Effet de Blessure provenant d'une Attaque à Distance, une autre Figurine dans les 2ps et ne possédant pas les Compétences Spéciales Surveillé ou Protégé peut être désignée pour recevoir l'Effet de Blessure pas le Joueur opérant.

Glissant (Slippery en VO)- Les Attaques de Combat au Corps à corps affectant des Figurines possédant la Compétence Spéciale Glissant subissent un Modificateur de -2 à leur Valeur de CC.

Sniper (Sniper en VO)- Les Figurines possédant la Compétence Spéciale Sniper ignorent l'élément de Couvert le plus proche lorsqu'elles effectuent une Attaque à Distance. L'élément de Couvert ignoré ne compte pas comme faisant partie du nombre total d'éléments de Couvert au travers desquels une Figurine peut effectuer une Attaque à Distance.

Discret (Stalk en VO)- Si une Figurine essaye d'effectuer une Attaque à Distance de plus loin que 12ps contre une Figurine possédant Discret, la Figurine effectuant l'Attaque à Distance doit passer un test non modifié de CT. S'il est réussi, la Figurine peut essayer d'effectuer son Attaque à Distance. Si ce test est raté, la Figurine peut désigner une autre cible.

Toujours prêt (Stay Frosty en VO)- Un Commandant d'Escouade Temporaire possédant la Compétence Spéciale Toujours prêt ne reçoit pas le Modificateur de Cd dû à la perte du Commandant d'Escouade.

Identification d'Objectif (Target Identifier en VO)- Les Figurines possédant la Compétence Spéciale Identification d'Objectif réussissent toujours leurs tests d'Objectif Identifié.

Choix de la Cible (Target Sense en VO)- Les Figurines possédant la Compétence Spéciale Choix de la Cible ignorent les règles de Cible Prioritaire.

Unique (Unique en VO)- Chaque Escouade décrite comme Unique ne peut être choisie que 0-1 fois dans une Armée. Un Joueur ne peut avoir qu'un exemplaire d'une Escouade nommée, quel que soit le Choix de TOO concerné. Ainsi, par exemple, Mitch Hunter version Seigneur ne peut pas être choisi plus d'une fois dans une armée, et ne peut pas être joué dans une armée commandée par Mitch Hunter, version Seigneur de Guerre.

Bâtiments

Bâtiments en Ruine

Exemples : Ruines de Cités, tranchées à ciel ouvert ou Bâtiments sans toit.

Tout Bâtiment sans toit est classé comme un Bâtiment en Ruine. Chaque élément de terrain de type Bâtiment en Ruine compte comme du Terrain Difficile.

Bâtiments Intacts

Exemples : Bunkers, tout Bâtiment ayant un toit intact.

Les Bâtiments Intacts peuvent être Occupés tant que les Figurines peuvent être disposées physiquement à l'intérieur du Bâtiment via un Point d'Accès.

Le Point d'Accès est une entrée vers l'intérieur du Bâtiment, comme des portes, des fenêtres ou des éboulements par lesquels le Corps ou le socle d'une Figurine peut passer.

Les Bâtiments n'ayant pas de Point d'Accès où disposer physiquement les Figurines ne peuvent pas être Occupés. Dans un tel cas, considérez l'élément de terrain comme du Terrain Infranchissable, selon sa nature.

Les Joueurs devraient se mettre d'accord avant le début de la partie sur la taille de Figurine pouvant entrer par un Point d'Accès particulier (ex : seulement les petits socles de

taille humaine, jusqu'à des socles moyens de la taille d'un Nepharite, etc.).

Les Figurines occupant un Bâtiment ou attaquant un Bâtiment Intact peuvent tirer à travers tout Point d'Accès tant qu'ils ont une LdV vers la Figurine ciblée.

Prendre pour cible le terrain et les Bâtiments

Chaque élément de terrain peut être détruit dans Warzone Resurrection.

Les Joueurs peuvent décider d'effectuer une Attaque de Tir ou de Combat au Corps à corps contre du terrain ou des Bâtiments Intacts.

Les Figurines effectuant une Attaque à Distance sur du terrain ou des Bâtiments Intacts touchent toujours le point vulnérable du Bâtiment Intact sur un jet de 1-16, quels que soient les Modificateurs ou leur CT.

Toutes les Attaques de Combat au Corps à corps contre des Terrains ou des Bâtiments Intacts réussissent automatiquement.

Aucune Figurine ne peut rester Engagée avec un terrain ou un Bâtiment Intact une fois Désactivée.

Les Terrains et les Bâtiment Intacts n'ont pas de PACC.

La poussière était soulevée par le vent du désert tandis que le Scorpion de Cybertronic émergeait des dunes rouges de Mars. Sa queue se rigidifia et commença à trembler alors que son RB12-19V était parcouru d'énergie verte. Un rayon, aveuglant et chaud comme la lave, jaillit de l'appendice et traversa l'air Martien, explosant dans un bref silence suivi par un grondement assourdissant. La puanteur de l'ozone brûlée était omniprésente et les Troupiers de la Confrérie qui avaient éveillé le Scorpion n'étaient plus que scories noires et chair atomisée.

Effectuer une Attaque à Distance sur du terrain ou des Bâtiments

1- Le Joueur désigne un élément de terrain ou un Bâtiment Intact à Portée, en LdV et devant la Figurine effectuant l'Attaque à Distance. Une Figurine ciblant un élément de terrain ou un Bâtiment Intact ignore les règles de Cible Prioritaire.

1.1- Si la Figurine porte une arme ayant une CdT supérieure à 1, tous les D20 doivent être alloués au même élément de terrain ou Bâtiment Intact.

2- Le test de CT est réussi sur un résultat de 1 à 16, quels que soient les Modificateurs ou la CT de la Figurine.

3- Si la Figurine réussit le test de CT, la Figurine ciblée reçoit un Dégât de Points de Structure (PS).

4- La VAV de l'arme est égale à la VAV de l'arme en tenant compte d'éventuels Modificateurs.

5- Le Joueur ennemi doit réussir un test de VB pour ignorer le Dégât de PS.

6- Si le test de VB est raté, la cible perd un PS.

7- Consultez la section « Points de Structure et Valeurs de Blindage des éléments de terrain et des Bâtiments Intacts ».

Prendre pour cible des éléments de terrain avec des armes à Gabarit

Si un Joueur décide de cibler un élément de terrain avec une arme à gabarit, seul l'élément de terrain ciblé peut recevoir un Dégât de Points de Structure (PS), même si le Gabarit dévie.

Toute autre Figurine ou élément de terrain sous le gabarit qui était destiné à un élément de terrain n'est pas affecté par cette Attaque à Distance.

Points de Structure et Valeurs de Blindage des éléments de terrain et des Bâtiments Intacts

Chaque Bâtiment Intact du Jeu possède des Points de Structure (PS) et une Valeur Blindée (VB).

| Points de Structure et Valeurs Blindés | | | |
|--|----|----|--|
| Type de Bâtiment | VB | PS | Modificateurs de PS supplémentaires |
| Bunker de béton | 20 | 8 | |
| Bâtiment en briques | 18 | 8 | +2 pour chaque étage au-dessus du sol |
| Bâtiment de bois | 16 | 6 | +2 pour chaque étage au-dessus du sol |
| Mur de briques (jusqu'à 7ps) | 14 | 6 | +2 pour chaque pouce supplémentaire de longueur de mur |
| Caisses de bois | 12 | 4 | |
| Arbres | 12 | 4 | |

Si ce n'est pas précisé, les Joueurs doivent se mettre d'accord avant le début de la partie sur les PS et les VB des Bâtiments.

Les éléments de terrain détruits sont remplacés par des éléments de terrain Intermédiaire de même surface.

Si un Bâtiment Intact a été détruit, référez-vous à la section « Effondrement de Bâtiments Intacts ».

Note du Concepteur : Les arbres détruits, qui offrent du Couvert Lourd, ne donnent plus que du Couvert Léger une fois détruits.

Les armes à Gabarits ayant une VAV (Valeur Anti Véhicule) égale ou inférieure à 2 n'ont aucun effet sur les Bâtiments (leur force explosive est dissipée par le Bâtiment).

Effondrement de Bâtiments Intacts

Un Bâtiment Intact s'effondre quand ses PS sont réduits à 0 ou moins. Remplacez le Bâtiment Intact détruit par un Bâtiment en ruine de même surface. Toutes les Figurines à l'intérieur de la surface du Bâtiment Intact détruit subissent une Touche Automatique de For égale à la VB du Bâtiment détruit. Les Figurines dans les 2ps du Bâtiment détruit subissent une Touche

Automatique de For égale à la VB du Bâtiment détruit divisée par 2. Les tests de Soins ne peuvent pas être utilisés contre les Effets de Blessure causés par des Bâtiments détruits. **Disposez toute Figurine survivante qui se trouvait à l'intérieur de la surface du Bâtiment détruit dans la surface de la Ruine. Toutes les Figurines placées dans la Ruine comptent comme Pilonnées.**

Les cartes dans les règles avancées

Jeu de cartes pour règles avancées

Quand vous jouez avec les règles avancées, chaque Joueur pioche 5 cartes de leur jeu. Chaque joueur peut défausser toute sa main de départ dans sa pile de défausse, avant que le premier Tour de Jeu ne démarre, et la remplacer par une nouvelle main venant de sa pile. Il doit conserver cette seconde main. Les mains des joueurs sont secrètes.

Jeu de cartes

Chaque Joueur construit un jeu contenant un minimum de 35 cartes incluant des cartes Stratégiques, Tactiques et d'Équipement (mais pas de Cartes Ressources). Tous les jeux sont mélangés par leur propriétaire, puis sont coupés avant le début de la partie par un adversaire choisi au hasard. Un joueur ne peut avoir en main qu'un maximum de 5 cartes à n'importe quel moment (même si certaines Compétences Spéciales ou Cartes peuvent changer cela). Chaque joueur peut piocher 1 carte lors de chaque Tour de Jeu, pendant la Phase de Contrôle, en commençant par le joueur ayant l'Initiative, puis peut ajouter cette carte à sa main. Si un joueur a plus de 5 cartes en main à n'importe quel moment, il doit immédiatement en défausser jusqu'à n'en avoir plus que 5 ou moins. Les cartes défaussées pour quelque raison que ce soit vont dans la défausse.

Si un Joueur n'a plus de carte en main ou dans sa pioche, la partie continue comme d'ordinaire.

Brûler

Ce symbole est présent sur toutes les cartes Stratégiques, Tactiques et d'Équipement. Le nombre de symboles sur la carte représente le nombre de Cartes Ressource qu'un Joueur doit Brûler pour utiliser la carte.

Donc, s'il y a 3 symboles sur la carte, le Joueur devra Brûler 3 cartes Ressource. 2 symboles, 2 cartes Ressources, etc.

Types de cartes

Cartes de Référence d'Escouade- Les lignes de Caractéristiques et les Compétences Spéciales de l'Escouade sont inscrites sur ces cartes.

Cartes Ressources- Les Cartes Ressources représentent vos ressources. Les cartes Stratégiques, Tactiques et d'Équipement, ainsi que certaines Compétences Spéciales Actives, ont généralement besoin de Cartes Ressources pour être utilisées. Pour utiliser une Carte Ressource, le Joueur doit Brûler la Carte Ressource (une Action représentée par le fait de mettre la Carte Ressource à l'envers). Sauf indication contraire, chaque Carte Ressource représente 1 Ressource.

Cartes Stratégiques- Ces cartes affectent principalement le champ de bataille. **Elles ne peuvent être jouées qu'entre les Phases d'Activation d'Escouade de n'importe quel Joueur. Le Joueur qui Activera l'Escouade suivante peut choisir de jouer une Carte Stratégique avant le Joueur ennemi. Une seule Carte Stratégique peut être en jeu à n'importe quel moment.** Sauf indication contraire, les **Cartes Stratégiques sont retirées du jeu à la Phase de Contrôle** et ajoutées dans la pile de défausse de leur propriétaire.

Cartes Tactiques- Ces cartes affectent les Escouades ou les Figurines seules. **Elles ne peuvent être jouées qu'entre les Activations des Figurines individuelles.** Une seule Carte Tactique peut être allouée à une Escouade pendant un Tour de Jeu. **Un joueur peut choisir de retirer une Carte Tactique du jeu à n'importe quel moment du Tour de Jeu. Les Cartes Tactiques peuvent être jouées sur n'importe quelle Escouade (alliée ou ennemie).** Sauf indication contraire, les **Cartes Tactiques sont retirées du jeu pendant la Phase de Contrôle** et ajoutées dans la pile de défausse de leur propriétaire.

Exemple : Le Joueur 1 Active une Escouade, puis les Joueurs 1 ou 2 peuvent jouer des Cartes Tactiques avant que la première Figurine ne soit Activée ; une fois la Figurine Activée, aucun des Joueurs ne peut mettre en jeu une Carte Tactique jusqu'à ce que la Figurine soit Désactivée. Une fois la Figurine Désactivée, et avant que le Joueur 1 n'Active la seconde Figurine, n'importe quel Joueur peut jouer une Carte Tactique.

Carte d'Équipement- Ces cartes ne peuvent normalement pas être retirées (sauf indication contraire) et peuvent affecter une Escouade, un élément du champ de bataille, une Figurine

individuelle et/ou une Carte Ressource. Chaque Joueur ne peut pas avoir plus de 3 cartes d'Équipement en jeu. Les Cartes d'Équipement Actives doivent être placées à côté de la Carte de Référence de l'Escouade concernée. **Le Joueur possédant la carte d'Équipement peut choisir de la défausser à n'importe quel moment du Tour de Jeu. Les Cartes d'Équipement peuvent être jouées sur n'importe quelle Escouade (alliée ou ennemie).**

Phase de Contrôle

Pendant la Phase de Contrôle, les Joueurs doivent piocher une carte de leur jeu, en commençant par le Joueur ayant l'initiative. **Ils peuvent Brûler une Carte Ressource en jeu pour piocher une carte supplémentaire de leur jeu.** Ce procédé peut être répété jusqu'à ce qu'ils aient 5 Cartes en main. **Aucun Joueur ne peut avoir plus de 5 Cartes en main à n'importe quel moment du jeu ;** si c'est le cas, ils doivent immédiatement défausser jusqu'à n'en avoir plus que 5 (dans ce cas, le Joueur n'a pas besoin de Brûler pour défausser). Les cartes à défausser sont choisies par leur propriétaire ; elles ne peuvent pas être utilisées et doivent être immédiatement placées dans la pile de défausse.

Utilisation des Cartes

- **Une seule Carte Stratégique peut être en jeu pendant le cours d'un Tour de Jeu (quel que soit le nombre de joueurs).**
- **Une seule Carte Tactique peut être allouée à une Escouade pendant un Tour de Jeu.**
- **Chaque Joueur ne peut avoir que 3 Cartes d'Équipement en jeu.**

Construction du jeu

Un jeu consiste en au moins 35 cartes et doit suivre les règles de construction suivantes :

- Pas plus de 3 cartes Stratégiques identiques.
- Pas plus de 5 cartes Tactiques identiques.
- Pas plus de 3 cartes d'Équipement identiques.

Brûler

Dans les Règles Avancées, les Cartes Ressources peuvent être Brûlées pour obtenir les effets suivants :

A- Pour offrir à la Figurine choisie (mais pas à un Véhicule) un 3ème Point d'Action ; ne peut être utilisé qu'une fois par Figurine et par Tour.

B- Pour offrir Soins (3) à la Figurine choisie ; ne

peut être utilisé qu'une fois par Effet de Blessure.

C- Pour Activer une Compétence Spéciale d'Escouade si nécessaire.

D- Pour modifier la Valeur de CdT ou la CdC d'une seule arme de +1. Brûlez puis déclarez avant d'effectuer une Action de Tir ou de Combat au Corps à corps. Ceci ne peut pas être utilisé pour augmenter la CdT ou la CdC pendant des Actions Spéciales.

E- Pour piocher une carte supplémentaire du jeu. Ceci ne peut être accompli qu'entre les Phases d'Activation d'Escouade de n'importe quel joueur et seulement si le joueur a moins de 5 cartes en main.

F- Pour défausser une carte de la main du Joueur. Ceci ne peut être accompli qu'entre les Phases d'Activation d'Escouade de n'importe quel joueur.

On nous avait briefé sur les Légionnaires Morts-Vivants, mais rien ne peut vous préparer à affronter un ennemi consistant en vos propres camarades déterrés de leurs tombes consacrées et jetés sur vous. Les briefings avaient établi des tactiques, expliquant aux officiers qu'il fallait se déployer en profondeur et utiliser des tirs croisés d'armes lourdes, des champs de mines et ainsi de suite. L'idée était que ce genre d'ennemi se rencontrait en grand nombre et se révélait assez stupide, de sorte qu'on pouvait les attirer sous le feu de nos armes et les massacrer, en utilisant la tactique de faire feu puis reculer jusqu'à ce qu'ils soient à portée de charge à la baïonnette.

Bien, c'est ce qu'expliquent les manuels de combat sur les Légionnaires Morts-Vivants. Voici ce qui s'est produit la première fois que nous en avons affronté.

Mon bataillon, le 4/33^{ème} (celui de Princesse Charlotte) avait été chargé de nettoyer le bassin entourant une raffinerie prise à Mishima 3 jours plus tôt dans la zone de guerre Delta 12. Nous avions rencontré les têtes brûlées habituelles de Mishima, plusieurs compagnies de leur ligne de défense refusant la défaite et s'enfuyant dans les marais au cœur du bassin. Nous avions vaincu une section d'infanterie ennemie, au prix de 4 morts et 7 blessés. À cet instant, mon radio de compagnie reçut une transmission brouillée du QG, qui tentait de nous prévenir de quelque chose, sans que nous ne puissions comprendre de quoi exactement.

Puis la radio se tut, tous les canaux envahis par un bourdonnement déformé juste avant. Les cheveux à l'arrière de mon crâne se dressèrent et la température de l'air chuta, les eaux du marais qui clapotaient contre mes chevilles devenant soudain plus poisseuses. J'eus un pressentiment de ce qui venait vers nous et me tournai vers mon sergent de section pour faire déployer les gars.

Mais le sergent Chalcraft fixait quelque chose au-delà du marais, la peau blême malgré son teint rougeaud habituel. Je suivis son regard, apercevant du mouvement parmi les racines de la mangrove. Avant que ce mouvement ne soit confirmé, j'ordonnai que les mitrailleuses lourdes soient déployées devant, le reste se tenant prêt.

Alors une silhouette émergea des ombres, pataugeant jusqu'à nous. Le sergent Chalcraft ordonna de faire feu, mais avant que quiconque n'ait le temps de le faire, j'annulai l'ordre. C'est que je l'avais reconnu, vous voyez ? C'était le caporal Sorensen, du 5^{ème} bataillon, porté disparu pendant l'assaut manqué de la colline 77.

Puis je réalisai que ce ne pouvait pas être lui. Lui, ainsi que toute sa compagnie en fait, étaient morts et enterrés après avoir bravement tenté de prendre la colline 77.

Je levai mon Aggressor, un sermon entendu alors que j'étais enfant aux lèvres. Je tirai, et la cible s'effondra, son sang noir fétide assombrissant le marais autour de lui.

Puis ce fut l'enfer. La frondaison d'arbres sembla exploser alors qu'une vague de ce que je sais à présent être des Légionnaires Morts Vivants en jaillissait. Certains portaient des armes standards alors que d'autres arboraient tout autre chose. Je suis honteux d'avouer qu'ils ouvrirent le feu avant nous, vu que la plupart des gars de la section n'avaient jamais rien vu de tel auparavant et étaient paralysés de frayeur. Heureusement, le Cardinal devait veiller sur nous car personne ne fut blessé lors de cette première salve.

Reprenant courage, nous ouvrîmes le feu, abattant toute la première ligne de Légionnaires. Alors que nous tirions, nous tentions de ne pas les regarder. Beaucoup des leurs portaient des badges qui les identifiaient comme nos frères, mais nous n'avions d'autre choix que de les abattre.

C'était inutile. Notre section n'était pas assez nombreuse et la vue de nos propres morts ramenés à la vie décourageait les plus expérimentés de mes hommes. Constatant que des douzaines d'autres ennemis arrivaient, j'ordonnai une retraite organisée, me basant sur les briefings mentionnés auparavant pour descendre le plus de Légionnaires possible.

Bien, il nous fallut sept heures pour nous sortir du bassin, la plupart de ce temps passé au contact des Légionnaires. Quand nous revînmes finalement à la raffinerie, nous apprîmes que la région entière avait été envahie par une armée de la Légion Obscure comptant plusieurs milliers de Légionnaires Morts-Vivants, provenant pour la plupart des tombes de la 77^{ème} colline. Le bataillon avait reçu l'ordre de se retirer et une frappe aérienne était prévue sur la raffinerie dans l'espoir que sa destruction fasse brûler les marais alentours et tout ce qu'ils contenaient.

La dernière chose que je vis fut la raffinerie détruite par une explosion stupéfiante, et je fis une prière pour mes camarades tombés au champ d'honneur – que leur seconde mort leur apporte la paix éternelle, cette fois.

Règles concernant les Véhicules

Règles générales des Véhicules

Les Véhicules de Warzone Resurrection, sauf indication contraire, suivent les Règles Spéciales suivantes :

1- Tous les Véhicules, à l'exception des Motos et des Motojets, possèdent la Compétence Spéciale Massif.

2- Tous les Véhicules, à l'exception des Motos et des Motojets, possèdent la Compétence Spéciale Sans Peur.

3- Les Chars et les Antigrav Engagés n'ont pas leurs Points d'Action réduits du fait de leur Engagement.

4- Les Chars et les Antigrav Engagés ne peuvent effectuer que des Actions de Mouvement pendant qu'ils sont Engagés, et ne peuvent pas effectuer d'Actions Spéciales de Véhicules.

5- Tous les Véhicules, sauf indication contraire, ne peuvent effectuer que les Actions suivantes :

- Action de Mouvement de Véhicule
- Action de Tir de Véhicule
- Action Viser
- Action de Charge de Véhicule
- Actions Spéciales de Véhicule
- Action Passer
- Action de Combat au Corps à corps

6- Toutes les Attaques à Distance de VAV supérieures ou égales à 5 ciblant un Véhicule gagnent la Compétence Spéciale Choix de la Cible.

7- Les Véhicules peuvent relancer tout test de VB raté si la VAV de l'attaque à distance ou au corps à corps est égale à 0.

Caractéristiques et Catégories de Véhicules

M- Le Mouvement (M-Movement en VO) est la distance en pouces que peut parcourir un Véhicule en effectuant une Action basique de Mouvement. La distance de mouvement minimale d'un Véhicule ne peut pas être inférieure à 2ps, sauf indication contraire.

La distance maximale en pouces que peut parcourir un Véhicule en un Tour de Jeu est le triple de sa Valeur de Mouvement. Pendant leur mouvement, les Véhicules peuvent pivoter de divers angles selon leur Catégorie.

CC- Capacité de Combat (CC- Close Combat en VO). Le nombre requis pour effectuer un test de Combat au Corps à corps.

CT- Capacité de Tir (RS-Ranged Skill en VO). Le nombre requis pour effectuer un test de Combat à Distance.

Vol -Volonté (WP-Willpower en VO). Utilisée pour lancer des Pouvoirs Psychiques ou y résister.

Cd- Commandement (Ld-Leadership en VO).

Le nombre requis pour effectuer un test de Moral.

Table de Localisation des Dégâts (Hit Location table en VO). Chaque zone de la Table de Localisation des Dégâts possède sa propre Valeur de PS (Points de Structures) et de VB (Valeur de Blindage), et décrit les effets produits sur le Véhicule quand les PS sont réduits à 0 dans la Localisation concernée. La rangée supérieure de la table de Localisation des Dégâts sert à déterminer aléatoirement la localisation des Dégâts de Points de Structure.

| | | | | | 1-10 | | 11-14 | | 15-18 | | 19-20 | | | | | |
|---|----|----|-----|----|---|----|---|----|--|----|---|----|----------|------------|----|-----|
| M | CC | CT | Vol | Cd | PS Pilote/VB | | PS Contrôle des armes/VB | | PS Propulsion/VB | | PS Moteurs/VB | | VB avant | VB arrière | PA | Pts |
| 7 | 14 | 12 | 12 | 16 | 2 | 12 | 2 | 12 | 3 | 11 | 2 | 12 | 0 | -4 | 3 | 100 |
| | | | | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule est détruit mis reste en jeu comme élément de terrain Difficile | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule ne peut plus utiliser son arme principale | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule ne peut plus bouger ou pivoter | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule explose ! Mesurez depuis la coque du Véhicule avec une Portée en pouces égale à D20/4. Chaque | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | | | Figurine dans cette portée subit une Touche Automatique Perforante de For 10 sur un jet de 1-15 | |
|--|--|--|--|---|--|

VB avant (AV Front en VO)- Valeur Blindée Avant. Modificateur à appliquer à la VB du Véhicule s'il est atteint dans son Orientation Avant.

VB arrière (AV Back en VO)- Valeur Blindée Arrière. Modificateur à appliquer à la VB du Véhicule s'il est atteint dans son Orientation Arrière.

PA (AP en VO)- Points d'Action- Le nombre de Points d'Action dont dispose un Véhicule lors de son Activation.

Pts – Points- Ce nombre représente combien coûte le Véhicule et est utilisé pour construire des listes d'armées équilibrées.

Surface Occupée des Véhicules (Vehicle Facing en VO)

Marcheurs (Walkers en VO) – La Surface Occupée d'un Marcheur est calculée selon la taille de son socle et sa hauteur maximale, avec une hauteur minimum de 1,75ps.

Véhicules Lourds : Marcheurs, Chars et AntigraV (Heavy Vehicles : Walkers, Tanks et AntiograV en VO) – Utilise la Zone Réelle, la taille réelle de la Figurine est sa Surface Occupée (en ignorant les armes de la Figurine).

Chars (Tanks en VO) - Utilisent la Zone Réelle, la taille réelle de la Figurine est sa Surface Occupée (en ignorant les armes de la Figurine).

AntigraV (Hoverers en VO) - Utilisent la Zone Réelle, la taille réelle de la Figurine est sa Surface Occupée (en ignorant les armes de la Figurine).
Les AntigraV ne peuvent pas être Éperonnés.

Motos (Bikes en VO) - La Surface Occupée d'une Moto est calculée selon la taille de son socle et sa hauteur maximale, avec une hauteur minimum de 1,5ps.

Motojets (Jet Bikes en VO) - La Surface Occupée d'un Motojet est calculée selon la taille de son socle et sa hauteur maximale, avec une hauteur minimum de 2ps. Les Motojets doivent se déplacer d'au moins la moitié de leur Valeur de Mouvement à chaque Tour si elles ne sont pas Engagées. **Si pour n'importe quelle raison une Motojet ne peut pas parcourir cette distance minimale, elle reçoit alors une Touche**

Automatique Perforante de For 15 VAV10 sur leur Localisation de Corps.
Les Motojets ne peuvent pas être Éperonnés.

Points d'Action des Véhicules

Chaque Véhicule dispose d'un certain nombre de Points d'Action. Ce nombre est inscrit sur la carte de Caractéristiques du Véhicule.

Actions de Véhicules

Si plus d'une Action requiert une réaction immédiate, le Joueur ayant l'Initiative décide de l'ordre dans lequel les accomplir. **Aucune Action ne peut être effectuée plus d'une fois par Figurine et par Tour de Jeu (sauf mention contraire).**

Actions de Mouvement de Véhicule

On ne peut effectuer qu'une seule des Actions de Mouvement décrites ci-dessous lors de l'Activation d'une Figurine.

Mouvement Tactique (Tactical Move en VO) : Utilisez un Point d'Action pour vous déplacer d'une distance en pouces égale à la Valeur de Mouvement. Sauf mention contraire, un Véhicule peut pivoter de 45 degrés maximum pendant une Action de Mouvement Tactique.

Mouvement de Combat (Combat Move en VO) : Utilisez 2 Points d'Action pour vous déplacer d'une distance en pouces égale à la Valeur de Mouvement x2. Sauf mention contraire, un Véhicule peut pivoter de 90 degrés maximum pendant une Action de Mouvement Tactique.

Mouvement Rapide (Fast Move en VO) : Utilisez 3 Point d'Action pour vous déplacer d'une distance en pouces égale à la Valeur de Mouvement x3. Sauf mention contraire, un Véhicule peut pivoter de 180 degrés maximum pendant une Action de Mouvement Tactique.

Pivotement (Pivoting en VO) : Les Véhicules peuvent changer leur orientation en pivotant autour de leur centre. Le Pivotement ne réduit pas la Valeur de Mouvement d'un Véhicule. Selon la catégorie de Véhicule,

le pivotement peut coûter des Points d'Action ou peut faire partie d'une Action de Mouvement ou de Charge.

Faire pivoter une tourelle ne compte pas comme un Pivotement et peut être fait sans dépenser de Points d'Action.

Marcheurs – En plus du Pivotement autorisé lors d'une Action de Mouvement, le Véhicule peut Pivoter de 90 degrés sans dépenser de Points d'Action pendant son Activation.

Véhicules Lourds : Marcheurs - En plus du Pivotement autorisé lors d'une Action de Mouvement, le Véhicule peut Pivoter de 45 degrés sans dépenser de Points d'Action pendant son Activation.

Chars et Véhicules Lourds : Chars – Les Chars ne peuvent Pivoter que pendant leur Action de Mouvement. Un Char peut Pivoter à n'importe quel point de son Action de Mouvement.

Antigrav et Véhicules Lourds : Antigrav - Les Antigrav ne peuvent Pivoter que pendant leur Action de Mouvement. Un Antigrav ne peut Pivoter qu'au début ou à la fin de son Action de Mouvement.

Motos – Les Motos doivent se déplacer d'au moins 1ps pendant leur Action de Mouvement pour pouvoir Pivoter.

Motojets – Les Motojets peuvent Pivoter à n'importe quel point de leur Action de Mouvement.

Actions de Tir de Véhicule

On ne peut effectuer qu'une seule des Actions de Tir décrites ci-dessous lors de l'Activation d'une Figurine.

Feu (Fire en VO) : Dépensez un Point d'Action pour effectuer une Attaque de Tir avec une Arme à Distance, en suivant les règles du Chapitre sur le Tir.

Déluge de Tirs (Torrent of Fire en VO) : Dépensez 2 Points d'Action pour effectuer une Attaque de Tir avec toutes les Armes à Distance simultanément.

Action de Charge des Véhicule

Action de Charge : Dépensez 2 Points d'Action, cette Action ne peut être effectuée que par des Marcheurs, des Marcheurs Lourds, des Motos et des Motojets.

Les Actions de Charge de Véhicule suivent les règles du Chapitre Combat au Corps à corps avec les exceptions suivantes :

Le Véhicule qui Charge obtient un Bonus à sa For et à sa VAV selon sa catégorie :

| <i>Bonus à la For et à la VAV</i> | | |
|-----------------------------------|---------------------|---------------------|
| Catégorie | Modificateur de For | Modificateur de VAV |
| Motos/Motojets | +2 | +1 |
| Marcheurs | +4 | +2 |
| Marcheurs Lourds | +6 | +3 |

Le Bonus de Charge ne s'applique qu'à la première Attaque de Combat au Corps à corps d'une Action de Combat au Corps à corps accomplie lors du même Tour (même si la CdC de l'arme est supérieure à 1).

Une Figurine doit se déplacer d'au moins sa Valeur de Mouvement non modifiée en effectuant son Action de Charge pour bénéficier du Bonus de Charge.

Actions Spéciales de Véhicule

Éperonnage (Ram en VO) : Dépensez 3 Points d'Action – cette Action ne peut être effectuée que par des Chars et des Marcheurs Lourds.

Cette Action compte comme un Mouvement de Combat (Action de Mouvement de Véhicule).

Désignez un point du champ de bataille à l'intérieur de la Valeur de Mouvement x2 du Véhicule effectuant l'Action Spéciale d'Éperonnage. Un éperonnage doit être effectué en ligne droite vers le point désigné. Si ce déplacement l'amène en contact socle à socle avec toute Figurine, suivez les règles suivantes :

Éperonner des Figurines n'étant pas un Véhicule : Les Figurines n'étant pas un Véhicule sur le passage du Véhicule doivent effectuer un test de Con pour éviter d'être éperonnées. Si le test est réussi, la Figurine parvient à éviter le Véhicule qui éperonne ; déplacez la Figurine éperonnée de la distance minimum requise pour éviter le passage du Véhicule éperonnant.

Si le test de Con est raté, la Figurine éperonnée subit une Touche Automatique Perforante de Force égale à la distance en pouces séparant le point de départ de l'éperonnage et le socle ou l'empreinte de la Figurine éperonnée.

Éperonner des Figurines Engagées : Si plusieurs Figurines Engagées survivent à un éperonnage, déplacez les Figurines de la distance minimale requise pour éviter le passage du Véhicule éperonnant.

Les Figurines doivent rester Engagées si possible, s'il n'y a pas assez de place pour disposer les Figurines de façon à ce qu'elles soient Engagées, désengagez les Figurines et disposez-les à la distance minimale requise pour éviter le passage du Véhicule éperonnant (dans ce cas, le Joueur éperonnant décide du lieu où placer les Figurines).

Les Figurines forcées de se désengager ne reçoivent pas d'Attaque d'Opportunité.

Éperonner d'autres Véhicules : Les Véhicules éperonnés et éperonnants reçoivent chacun une Touche Automatique pour chaque 6ps parcouru par le Véhicule qui éperonne pendant l'Action d'Éperonnage. La VAV de la Touche Automatique est égale à la distance parcourue par le Véhicule qui éperonne divisée par 2.

Le Véhicule qui éperonne subit une Touche Automatique de VAV égale à sa distance parcourue divisée par 3.

La localisation des dégâts doit être déterminée aléatoirement pour chaque Touche Automatique.

Toutes les Touches Automatiques sur les Véhicules sont allouées à l'orientation adéquate.

Continuez ainsi jusqu'à ce que le point désigné soit atteint ou qu'un véhicule soit éperonné.

A plein gaz (Full Throttle en VO) : Dépensez 3 Points d'Action. Cette Action permet au Véhicule de se déplacer de 6ps supplémentaires, mais au risque d'endommager les systèmes de propulsion. Le Véhicule doit encaisser une Touche Automatique de VAV 0 sur sa Localisation 15-18. Si le test de VB est raté, un Point de Structure est retiré comme d'habitude. Les Véhicules peuvent effectuer une Action A plein gaz même s'ils n'ont plus de Points de Structure dans la Localisation de Dégâts 15-18, le Véhicule subit alors une Touche Automatique de VAV 10 sur la Localisation 1-10. **Les Touches Automatiques provoquées par A plein gaz sont allouées à l'Orientation Avant.**

Se déplacer dans du terrain particulier

Les Touches Automatiques causées par un déplacement dans un terrain particulier sont allouées à l'Orientation Avant du Véhicule.

Marcheurs : Les Marcheurs ne sont pas ralentis par le Terrain Intermédiaire, mais doivent effectuer un test de VB avec une VAV de 2 sur leur Localisation de jambes (Legs en VO) à la fin de leur Mouvement.

Le Mouvement des Marcheurs est Modifié de -2 dans le Terrain Difficile et ils subissent un test de VB sur leur Localisation de jambes avec une VAV de 4 à la fin de leur Mouvement.

Les Marcheurs ne peuvent pas traverser de Terrain Infranchissable.

Véhicules Lourds : Marcheurs : Les Marcheurs Lourds ne sont pas ralentis par le Terrain Intermédiaire ou Difficile, mais doivent effectuer un test de VB avec une VAV de 2 (avec une relance s'il est raté) sur leur Localisation de jambes (Legs en VO) à la fin de leur Mouvement s'ils ont traversé du Terrain Difficile.

Les Marcheurs Lourds ne peuvent pas traverser de Terrain Infranchissable.

Chars et Véhicules Lourds : Chars : Les Chars ne sont pas ralentis par le Terrain Intermédiaire ou Difficile, mais doivent effectuer un test de VB avec une VAV de 2 (avec une relance s'il est raté) sur leur Localisation de Chenilles (Tracks en VO) à la fin de leur Mouvement s'ils ont traversé du Terrain Difficile.

Les Chars ne peuvent pas traverser de Terrain Infranchissable.

Antigrav et Véhicules Lourds : Antigrav : Les Antigrav ne sont pas ralentis par le Terrain Intermédiaire.

Le Mouvement des Marcheurs est Modifié de -2 dans le Terrain Difficile.

Les Antigrav ne peuvent pas traverser de Terrain Infranchissable.

Motos : Les Motos ne sont pas ralenties par le Terrain Intermédiaire, mais doivent effectuer un test de VB avec une VAV de 2.

Le Mouvement des Motos est Modifié de -2 dans le Terrain Difficile et doivent effectuer un test de VB avec une VAV de 4.

Les Motos ne peuvent pas traverser de Terrain Infranchissable.

le Terrain Intermédiaire.

Motojets : Les Motojets ne sont pas ralenties par

Le Mouvement des Motojets est Modifié de -2 dans le Terrain Difficile.

Les Motojets ne peuvent pas traverser de Terrain Infranchissable.

Points de Structure de Véhicule

Dans Warzone Resurrection, chaque Véhicule possède sa propre structure. En termes de jeu, ceci est représenté par les Points de Structure. Chaque Véhicule est partagé en une série de Localisations de Dégâts comme indiqué dans la table de Localisation des Dégâts. Chaque Localisation de Dégâts dispose de ses propres Valeurs de Points de Structure et de Blindage.

Si le nombre de Points de Structure d'une Localisation est réduit à 0, cette Localisation est considérée comme détruite. Si la Localisation détruite reçoit de nouveaux Dégâts de Points de Structure, allouez ces Dégâts aux PS à la Localisation 1-10 du Véhicule.

Les Points de Structure peuvent être réparés grâce à des Compétences Spéciales, des Pouvoirs Psychiques ou des Cartes.

Aussi longtemps que le Véhicule n'est pas considéré comme détruit, ses Points de Structures peuvent être réparés, même si la Localisation a été réduite à 0 PS. Tous les effets dus à une Localisation réduite à 0 sont ignorés si n'importe quel nombre de PS est réparé sur cette Localisation.

Effectuer une Attaque à Distance avec un Véhicule

Les Véhicules suivent les règles d'Effectuer une Attaque à Distance du Chapitre sur le Tir, avec les modifications suivantes :

Chacune des armes à distance du Véhicule peut effectuer une Action de Tir sur une cible différente, mais doivent suivre les règles de Cible Prioritaire.

Une Cible Prioritaire doit être désignée pour chaque arme.

Si le test de Cd pour obtenir la Compétence Spéciale Choix de la Cible est raté, la CdT de l'arme est réduite à 0 pour ce Tour de jeu et ne peut être augmentée de quelque manière que ce soit.

LdV et Portée des armes

La LdV de tous les Véhicules, sauf précision contraire, est vérifiée depuis l'arme à distance utilisée. La Portée est mesurée depuis le socle/l'Empreinte jusqu'au socle/Empreinte de la cible.

Les Motojets et les AntigraV ignorent toujours le Couvert Léger quand ils effectuent une Attaque à Distance.

Effectuer une Attaque à Distance sur un Véhicule

Le Joueur désigne une Cible Prioritaire, à Portée, en LdV et dans l'Orientation Avant de la Figurine effectuant l'Attaque à Distance. Suivez les règles de Cible Prioritaire (sauf si l'Attaque à Distance possède une VAV de 5 ou plus).

1- Si la Figurine dispose d'une arme ayant une CdT supérieure à 1, désignez une Cible Prioritaire en suivant les règles de Cible Prioritaire (sauf si l'Attaque à Distance possède une VAV de 5 ou plus) et des Cibles Secondaires dans les 3ps de la Cible Prioritaire et à Portée, en LdV et Devant la Figurine accomplissant l'Attaque à Distance. Allouez un nombre de D20 égal à la Valeur de CdT de l'arme aux cibles. Un D20 minimum doit être alloué à la Cible Prioritaire.

Un maximum de 1D20 peut être alloué à chaque Cible Secondaire. Les Modificateurs de Couvert sont calculés avant de faire de test de CT et tous les Tirs sont considérés simultanés ; le retrait d'une cible n'affectera donc pas le Modificateur de Couvert des autres.

2- Le Joueur applique ensuite les Modificateurs à la Valeur de CT de sa Figurine et lance 1D20 par D20 alloué pour effectuer ses tests de CT.

3- Si le Joueur réussit le test de CT, le Véhicule ciblé reçoit un Dégât de Points de Structure.

4- Si le test de CT est réussi, le Joueur effectuant l'Attaque à Distance lance 1D20 sur la table de Localisation du Véhicule.

5- La VAV du Dégât de Points de Structure est égal à la VAV de l'arme affectée d'éventuels Modificateurs.

6- Le Véhicule ciblé doit réussir un Test de Valeur de Blindage en utilisant les Modificateurs de VAV8- Si les Points de Structure de la Figurine sont et de tout autre facteur, afin d'ignorer le Dégât de réduits à 0 dans n'importe quelle Localisation, Points de Structure. consultez la Table de Localisation des Dégâts pour les conséquences sur le Véhicule.

7- Si le Test de Valeur Blindée est raté, le Véhicule ciblé perd un Point de Structure.

Debout au milieu de la tempête de sable Martienne, les soldats Capitoliens abandonnés mais plein d'espoir regardaient la Citadelle Noire cruelle et dentelée de Saladin, Seigneur d'Algeroth sur Mars. La Citadelle émergeait du sol telle un croc géant pourri, sa surface sans cesse en mouvement se mélangeant aux dunes de manière impossible. Mitch Hunter commandait la section d'assaut, ses cheveux noirs constellés de rouge à cause de la poussière de Mars. Hunter ne serait pas le héros du jour cependant, cet honneur revenant à un Marine Libre. Un Marine Libre mort à présent.

Les soldats de Capitol chargèrent la Citadelle, leurs épées courtes Punisher levées tandis que des Banshees Martiennes et des Requins Violets les survolaient. Leur objectif était d'acculer les hordes de Saladin dans leur Citadelle Noire, que les forces aériennes Capitoliennes bombarderaient ensuite. Il ne fallut pas longtemps pour que les plans soigneusement établis par les hauts gradés ne virent au merdier total. La bataille tournait cependant en faveur de Capitol alors que les Marines Libres menés par le Capitaine Mike Sanders affrontaient une horde de Nécromutants assistés de Razides et de Rôdeurs Prétoriens. En parallèle, les Lions de Mers accomplissaient leur spécialité, interceptant un groupe de Monteurs de Nécrobêtes avant qu'ils ne puissent charger. Les Requins Violets encerclaient Saladin, lequel portait son Azogar-tronçonneuse, transperçant moto et motard en même temps comme s'ils étaient faits de beurre, les écrasant à l'occasion de son poing comme s'ils étaient de simples mouches en été. Des 10 Requins Violets déployés, il n'en restait que deux. Les Banshees Martiennes, conscientes de la situation, déclenchèrent leurs réacteurs pour leur venir en aide ; Sanders regarda les Banshees le survoler, leurs réacteurs laissant des traînées brûlantes dans l'air au-dessus de lui. Ses yeux furent attirés par le Commandant des Requins, le reconnaissant immédiatement. CJ, son frère depuis longtemps disparu, avait fait du bon travail. Son sourire de satisfaction de l'avoir reconnu se transforma en cri d'angoisse quand la lame de Saladin transperça le Requin Violet de CJ, transformant homme et machine en un nuage de poussière rouge, de fumée et de feu.

Sanders courut vers son frère alors que l'Azogar se levait une fois de plus pour découper le pilote. Le Capitaine s'interposa de justesse entre la cruelle arme et son frère, écartant le coup, mais ce ne fut pas assez. Les dents de scie de la chaîne tranchèrent son bras, arrachant chair et os de son membre dans un geyser rouge-sang de viande déchiquetée et d'éclats d'os, avant de finalement achever sa course dans la poitrine de son frère blessé et inconscient. La terrible grimace de Saladin resta gravée dans les prunelles de Sanders, lui rappelant un souvenir oublié de son passé. Mike ivre de rage frappa le Népharite de son poing nu restant, tel un fou furieux empli de force brute et de haine pure ; Saladin recula, surpris par la férocité de l'attaque. En un instant, les forces d'Algeroth s'évanouirent. La Légion Obscure disparut soudain du champ de bataille, ne laissant que les soldats Capitoliens, vivants ou morts, ainsi qu'une Citadelle Noire vide qui se retira dans les profondeurs des sables de Mars pour toujours.

Après la bataille, Sanders s'engagea dans les Banshees Martiennes, qui partageaient son chagrin de la perte d'un membre de sa famille par la faute de la Légion. Il passa plusieurs mois à récupérer de la perte de son bras et de son frère, le premier étant remplacé par un bras mécanique de sa propre conception. Il remplaça le second par le Requin Bleu, une moto Requin Violet améliorée qu'il construisit en l'honneur de son frère à partir de la carcasse de la dernière monture de CJ.

Les Héros du système solaire

Il y a de nombreux Héros dans le Système Solaire, certains adulés, d'autres redoutés, et d'autres encore qui aspirent à cela. Lequel deviendra le nouveau Mitch Hunter ou Alakhai le Rusé ? Créer un Seigneur de guerre ou un Seigneur est facile, suivez justes les 5 étapes ci-dessous.

1- Donnez un nom à votre Héros, choisissez-lui une ligne de Caractéristiques et sa catégorie : Seigneur de Guerre ou Seigneur

| | M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
|--------------------------------|---|----|----|-----|-----|-----|----|---|--------|-----|
| Combat au Corps à Corps | 6 | 15 | 12 | 10 | 12 | 16 | 17 | 3 | 14(12) | 75 |
| Tir | 5 | 12 | 16 | 8 | 10 | 16 | 16 | 3 | 12(11) | 75 |
| Tech | 4 | 13 | 13 | 8 | 12 | 16 | 16 | 3 | 11(10) | 80 |
| Psy | 5 | 12 | 12 | 8 | 8 | 17 | 16 | 3 | 12(12) | 80 |
| Seigneur | 5 | 12 | 12 | 8 | 8 | 16 | 16 | 2 | 12(10) | 45 |

2- Modifiez la Ligne de Caractéristiques

Chaque incrément coûte 5 pts (Blessures en coûte 15). Vous pouvez Ajouter ou Soustraire jusqu'au maximum indiqué dans la Case de Caractéristique correspondante (ex : +2/-1 signifie que la caractéristique du Héros peut être augmentée de +2 au maximum pour un total de 10pts ou peut être réduite de 1, ce qui diminue le coût du Seigneur de Guerre de 5pts).

| | M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A |
|--------------------------------|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|-------|
| Combat au Corps à Corps | 0 | +2/0 | 0 | +2/0 | +1/-1 | 0 | +1/-1 | 0 | +1/-1 |
| Tir | 0 | +1/-1 | +2/0 | 0/-1 | 0 | 0 | 0 | +1/0 | +1/-1 |
| Tech | 0 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/0 | +1/-1 |
| Psy | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1/0 | 0 |
| Seigneur | 0 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | 0 | +1/-1 | +1/0 | 0 |

3- Donnez un nom à (aux) l'arme(s) de votre Héros et notez la Ligne de caractéristique de l'arme

| <i>Armes à Distance</i> | | | | | |
|--------------------------------|----|-----|-----|-----|----------------------|
| | P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| Combat au Corps à Corps | 12 | 12 | 1 | 0 | Perforante |
| Tir | 24 | 14 | 3 | 2 | Perforante ou Plasma |
| Tech | 16 | 12 | 2 | 1 | Plasma |
| Psy | 8 | 10 | 1 | 0 | Perforante |
| Seigneur | 24 | 12 | 1 | 0 | Perforante |

Armes de Corps à corps

| | P | For | CdC | VAV | Catégorie |
|--------------------------------|----------|------------|------------|------------|----------------------|
| Combat au Corps à Corps | 2 | 2 | 3 | 2 | Perforante ou Plasma |
| Tir | 1,5 | 1 | 2 | 0 | Perforante ou Plasma |
| Tech | 1,5 | 1 | 2 | 1 | Plasma |
| Psy | 1,5 | 0 | 2 | 0 | Perforante |
| Seigneur | 1,5 | 1 | 2 | 1 | Perforante |

4- Modifiez la Ligne de Caractéristique de l'arme

| <i>Armes à Distance</i> | | | | | |
|--------------------------------|----------|------------|------------|------------|-------------------------------------|
| | P | For | CdT | VAV | Changez la Catégorie |
| Combat au Corps à Corps | 0 | 0 | 0 | 0 | NA |
| Tir | +6/0 | +2/0 | +1/-1 | +2/-2 | Rayon (30pts), Explosion (20pts) |
| Tech | +4/-2 | +2/0 | +1/0 | +1/0 | Explosion (20pts) |
| Psy | 0 | 0 | 0 | 0 | NA |
| Seigneur | +4/-2 | +2/0 | +1/0 | +1/0 | Perforante |

| <i>Armes de Corps à corps</i> | | | | | |
|--------------------------------|----------|------------|------------|------------|-------------------------------------|
| | P | For | CdC | VAV | Changez la Catégorie |
| Combat au Corps à Corps | 0 | +2/0 | +2/0 | +2/-2 | Explosion (20pts), Plasma (5pts) |
| Tir | 0 | 0 | 0 | 0 | NA |
| Tech | 0 | +3/0 | +1/0 | +1/0 | Explosion (20pts) |
| Psy | 0 | 0 | 0 | 0 | NA |
| Seigneur | 0 | +2/0 | +1/0 | +1/0 | Perforante |

5- Terminez en choisissant les Compétences Spéciales de votre Héros

Choisissez la faction de votre Héros. Le Héros utilise les Règles Générales de sa Faction (les Seigneurs choisissent n'importe quelle combinaison de Compétences Spéciales). Le Héros ne peut pas recevoir plusieurs fois la même Compétence Spéciale.

| | | | | | | | |
|--------------------------------|--|------------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|---------------------------|---------------------------|
| Combat au Corps à Corps | Force Critique (1) pour Arme de CC (10pts) | Soin (3) (15pts) | Brutal (5pts) | Mépris (tous) (10pts) | Peur (1) (10pts) | Infiltration (10pts) | Sens de Prédateur (10pts) |
| Tir | Soin (3) (15pts) | Camouflage (2) (15pts) | Flingueur (15pts) | Éclaireur (5pts) | Sniper (15pts) | | |
| Tech | Soin (3) (15pts) | Espionnage (5pts) | Camouflage (2) (15pts) | Mépris (tous) (10pts) | Infiltration (10pts) | Sens de Prédateur (10pts) | |
| Psy | Soin (3) (15pts) | Espionnage (5pts) | Peur (2) (10pts) | Éclaireur (5pts) | Discret (20pts) | | |

INSTALLATION TERMINÉE <Option> Souhaitez-vous >>OUVRIR>>ATTENDRE<Action> Sélectionner (OUVRIR)Chargement * blink * >>Nouveau logiciel détecté(CYB//MKIV IMMRTL//PTRN:4EVR<Option> Souhaitez-

*vous<>>OUVRIR>>RAPPELER>>REDEMARRER
SYSTÈME>>DÉSINSTALLER<Action>Sélectionner(OUVRIR) Chargement Chargement
Chargement Chargement TERMINÉ<<<+++*

Avec un son semblable à celui produit par un couteau grattant une assiette de terre, Brian Sahhan hurla de détresse, l'écho lui renvoyant son cri. Il resta immobile, incapable de bouger, engoncé dans d'irréelles ténèbres. Il tenta d'ouvrir les paupières, mais en fut incapable ; sans qu'il en ait conscience, comme la plupart de son être, elles n'étaient plus là. L'étendue de ténèbres paraissait immense, mais en réalité son corps était enfermé dans la solitude, comme par l'étreinte d'un amoureux. Il entendit un tic-tac : tic, tac, TIC. Un raz-de-marée de données envahit chacun de ses sens ; il ressentit une explosion verte de métal compressé. Après ce qui lui parût une éternité, il reconnut une ligne de code, puis une autre, et commença à trier les données.

*<<Vous avez 532 notifications concernant les mises à jour récentes. LANCER LE SCAN
COMPLET EVERASSUR>>>>*

La connaissance le heurta de plein fouet. Il avait été amélioré, il était devenu un Everassur. Il avait déjà été déshumanisé en tant que Chasseur auparavant, mais ceci était tellement, tellement plus. À nouveau, il hurla silencieusement. Sahhan n'avait plus beaucoup de souvenirs d'avant qu'il n'ait rejoint la corporation Cybertronic, même celui qu'il avait fait ce choix et n'avait pas été forcé. À présent que son esprit avait été nettoyé encore plus en profondeur, il avait oublié jusqu'à son nom. Lentement, il commença à expérimenter la nouvelle sensation d'être devenu un Everassur ; il pouvait sentir sa peau externe de protection en alliage et entendre le brouhaha des chercheurs de la Corporation à l'extérieur. Le lien auditif était faible, ne venant pas des oreilles de Sahhan, mais plutôt d'un nœud Subreal ; un étrange niveau de perception, au-delà de la réalité physique.

L'Everassur se débattit dans son harnais, jurant en un chant binaire. Les scientifiques étaient habitués à ce genre de réaction et le laissèrent se calmer, lui laissant le temps d'explorer son nouvel environnement virtuel. Le Clone XR338 du Docteur Diana marcha gracieusement vers le nouvel Everassur, sa silhouette frêle écrasée par sa masse. Elle mit sa main sur son épaule, sans craindre sa force. Elle s'exprima d'une voix électronique, mais douce.

–Brian Sahhan, votre rôle en tant que Chasseur a été plus court que ne l'attendait la corporation. Vos tentatives d'infiltration ont échoué ; aussi, reconnaissant la valeur de votre « nature », vous avez été réassigné. Vous devez rejoindre la branche militaire de Cybertronic. Vos options, Brian Sahhan, sont limitées. Vous êtes à présent un Everassur, c'est là un honneur que je souhaiterais recevoir moi-même, ainsi que beaucoup d'autres. Prenez conscience de cet honneur. Le Docteur éteignit nonchalamment les systèmes de Sahhan.

- Réveillez-le dans 6.32 heures, ordonna-t-elle. Il devrait redémarrer, sinon éteignez-le définitivement et recyclez la combinaison.

Organisation Offensive

Recrutez votre Force Offensive : Quand vous souhaitez jouer à Warzone Resurrection, les joueurs doivent se mettre d'accord sur un total de points et sur la Table d'Organisation Offensive qu'ils souhaitent utiliser. Pour vos premières parties, nous vous conseillons d'utiliser de petites armées de 500 Points. Nous pensons que les Parties ordinaires utiliseront entre 1000 et 1500 Points et seront jouées sur des champs de batailles de 4x4 ou 6x4 pieds, en utilisant la Table d'Organisation Offensive Ordinaire. Les autres Tables d'Organisation Offensive sont parfaites si vous voulez essayer des parties plus longues ou souhaitez intégrer certains des plus célèbres Véhicules Lourds de Warzone Resurrection comme le Grizzly de Bauhaus ou le Léviathan Capitolien.

Points : Chaque Figurine possède une Valeur en Points dépendant de l'efficacité supposée de la Figurine durant vos parties. Recruter votre armée en utilisant le système de coûts en points est une composante essentielle du plaisir de jouer à Warzone Resurrection. Il n'est pas inhabituel pour une Escouade de se voir ajouter de l'équipement supplémentaire comptant dans son coût initial, sous forme d'améliorations variées. Une fois son coût en Points acquitté, l'équipement devient partie intégrante des caractéristiques de l'Escouade. Les cartes d'Équipement du jeu représentent des ordres spéciaux, de l'équipement trouvé sur place ou parachuté ; il ne fait donc pas partie du coût en Points de l'Escouade.

Table d'Organisation Offensive (TOO) : Pour assurer des parties équilibrées, Warzone Resurrection utilise le concept de Tables d'Organisation Offensive. Il existe 4 Tables d'Organisation Offensive selon le format de la partie. Ces formats de jeu sont Ordinaire, Lourd, Mega et Gargantuesque.

TOO Ordinaire : La TOO Ordinaire sera sûrement celle utilisée dans les tournois de Warzone Resurrection, ainsi que la plus couramment utilisée lors des parties normales. Nous pensons que ce type de partie durera de 1 à 3 heures, selon la quantité de Points joués. Chaque armée de Warzone Resurrection doit avoir son Seigneur de Guerre, et les parties ordinaires ne font pas exception. Dans une TOO Ordinaire, chaque joueur doit aussi recruter deux Escouades de Troupes. Tous les autres Choix sont optionnels.

| | Obligatoire | Optionnel |
|------------------------|-------------|-----------|
| Seigneur de Guerre | 1 | 0 |
| Troupes | 2 | 2 |
| Seigneur | 0 | 2 |
| Soutien | 0 | 3 |
| Véhicule Léger/Monstre | 0 | 1 |
| Véhicule Lourd | 0 | 0 |

TOO Lourde : La TOO Lourde est très similaire à la TOO Ordinaire, mais avec quelques différences. Premièrement, un Véhicule Lourd peut être recruté et un second choix de Véhicule Léger/Monstre est disponible. Deuxièmement, les deux Choix de Véhicule Léger/Monstre peuvent être échangés contre un choix de Véhicule Lourd et inversement, le choix de Véhicule Lourd peut être échangé contre deux choix de Véhicule Léger/Monstre.

Exemple : André et Marshall veulent jouer une partie au format Lourde et André souhaite utiliser 4 Orcas, il échange donc son choix de Véhicule Lourd contre deux choix de Véhicule Léger/Monstre. Marshall, lui, désire recruter 2 Chars Grizzly de Bauhaus, il échange donc ses deux choix de Véhicule Léger/Monstre contre un choix de Véhicule Lourd.

| | Obligatoire | Optionnel |
|------------------------|-------------|-----------|
| Seigneur de Guerre | 1 | 0 |
| Troupes | 2 | 2 |
| Seigneur | 0 | 2 |
| Soutien | 0 | 3 |
| Véhicule Léger/Monstre | 0 | 2 |
| Véhicule Lourd | 0 | 1 |

TOO Méga : Dans la TOO Méga, le nombre de choix est doublé par rapport à la TOO Ordinaire. On ne peut toujours recruter qu'un seul Seigneur de Guerre et le nombre de Troupes obligatoires est doublé à 4. De plus, l'effectif maximal des Escouades de type Véhicule Léger/Monstre est doublé par rapport à ce qui est décrit dans la section de l'Escouade correspondante.

Exemple : Les Orcas ont un effectif maximum de 1 par escouade, donc dans une partie au format Méga, des Escouades de 2 Orcas peuvent être recrutées. De même, les Chevaucheurs de Dragons Kunshu ont un effectif maximal d'Escouade de 6, ils peuvent donc être déployés en escouade en comptant jusqu'à 12. Les effectifs minimaux ne sont pas affectés, et restent donc à 1 pour les Orcas et les Chevaucheurs de Dragons Kunshu.

| | Obligatoire | Optionnel |
|------------------------|-------------|-----------|
| Seigneur de Guerre | 1 | 0 |
| Troupes | 4 | 4 |
| Seigneur | 0 | 4 |
| Soutien | 0 | 6 |
| Véhicule Léger/Monstre | 0 | 2 |
| Véhicule Lourd | 0 | 0 |

TOO Gargantuesque : Comme la TOO Méga est le double de la TOO Ordinaire, la TOO Gargantuesque est le double de la TOO Lourde. On ne peut toujours recruter qu'un seul Seigneur de Guerre et le nombre de Troupes obligatoires est doublé à 4. De plus, un Véhicule Lourde devient obligatoire. L'effectif maximal des Escouades de type Véhicule Léger/Monstre est doublé par rapport à ce qui est décrit dans la section de l'Escouade correspondante. Deux (voire 4) Choix de Véhicule Léger/Monstre peuvent être échangés contre un (voire 2) choix de Véhicule Lourd et inversement, le choix de Véhicule Lourd optionnel peut être échangé contre deux choix de Véhicule Léger/Monstre.

| | Obligatoire | Optionnel |
|------------------------|-------------|-----------|
| Seigneur de Guerre | 1 | 0 |
| Troupes | 4 | 4 |
| Seigneur | 0 | 4 |
| Soutien | 0 | 6 |
| Véhicule Léger/Monstre | 0 | 4 |
| Véhicule Lourd | 1 | 1 |

Missions

Pour ajouter une dimension supplémentaire à Warzone Resurrection, un nouveau procédé à base de tiers a été incorporé aux Missions. Il existe 3 types de Missions : Prioritaires, Secondaires et Corporatistes. Le nombre et le type de Missions jouées pendant une partie dépend du Niveau de Bataille choisi.

Niveaux de Bataille

Une fois que les joueurs ont recruté leurs armées et que le décor a été disposé, le Joueur ayant l'Initiative jette 1D pour déterminer le Niveau de Bataille (lors de parties amicales, les Joueurs peuvent décider de cela sans jeter de D20).

| Niveau | Missions | Résultat du D20 |
|----------------|---|-----------------|
| Alpha | Mission Prioritaire uniquement | 1-5 |
| Beta | Missions Prioritaires et Secondaires | 6-10 |
| Delta | Missions Prioritaires et Corporatistes | 11-15 |
| Epsilon | Missions Prioritaires, Secondaires et Corporatistes | 16-20 |

Types de Missions

Missions Prioritaires

Avant le déploiement, le Joueur n'ayant pas l'Initiative jette 1D20 pour choisir la Mission Prioritaire. La Mission Prioritaire rapporte jusqu'à 10 Points de Mission à chaque joueur.

Missions Secondaires

Si vous jouez une partie de niveau Beta ou Epsilon, après le déploiement, chaque Joueur doit choisir sa Mission Secondaire. Sur un résultat du D20 de 1 à 2, le Joueur choisit la Mission jouée. Notez sur un bout de papier la Mission et la Figurine concernée (si applicable) afin de pouvoir les révéler à la fin de la partie. Les Missions Secondaires rapportent 5 Points de Mission une fois accomplies et peuvent parfois rapporter des points si partiellement accomplies. Lisez attentivement la description de la Mission Secondaire pour plus d'informations.

Missions Corporatistes

Si vous jouez une partie de niveau Delta ou Epsilon, après le déploiement, chaque Joueur doit choisir sa Mission Corporatiste. Sur un résultat du D20 de 1 à 2, le Joueur choisit la Mission jouée. Notez sur un bout de papier la Mission et la Figurine concernée (si applicable) afin de pouvoir le révéler à la fin de la partie. Les Points rapportés par les Missions Corporatistes sont variables. Lisez attentivement la description de la Mission Corporatiste pour plus d'informations.

Note du Concepteur : Si vous jouez une partie amicale ou narrative, nous suggérons que chaque Joueur détermine ses missions Secondaires et/ou Corporatistes secrètement. Cela ajoutera une grande dimension narrative à la partie.

Conditions de victoire

Sur les champs de batailles défigurés par la guerre de Warzone Resurrection, la différence entre victoire et défaite est souvent minime. Un Joueur gagne **les Points de Missions** suivants pour chaque mission accomplie :

| Condition | Points de Mission |
|---------------------------------------|--------------------|
| Mission Prioritaire accomplie | +10 |
| Accomplissement partiel | +5 |
| Mission Secondaire accomplie | +5 |
| Mission Corporatiste accomplie | Variable |
| Accomplir les 3 Missions | +10 supplémentaire |

Le Joueur ayant le plus de Points de Mission à la fin de la partie est le vainqueur. En cas d'égalité, le Joueur ayant la plus faible Valeur de Massacre reçoit un Point de Mission supplémentaire. Si c'est encore une égalité, le Joueur ayant perdu son seigneur de Guerre le plus tôt a perdu. Si les deux Seigneurs de Guerre sont encore en vie, le Joueur ayant perdu le plus de Commandants d'Escouade perd. Dans le cas très improbable où il y aurait encore une égalité, les Seigneurs de Guerre combattent en duel. Les Joueurs jettent le dé pour déterminer l'Initiative comme d'ordinaire et les Seigneurs de Guerre sont placés en contact socle à socle, face à face. Les Seigneurs de guerre débutent leur duel avec tous les Modificateurs qu'ils avaient à la fin du jeu (ceci comprend les Blessures encaissées). Le duel commence par le Joueur ayant l'Initiative et se poursuit jusqu'à ce qu'un seigneur de guerre meure (soit réduit à 0 B ou moins). Aucune autre Figurine ne peut participer ou affecter le duel et les Joueurs ne peuvent que Brûler des Cartes Ressources pour utiliser les Compétences Spéciales des Seigneurs de guerre.

Zones du champ de bataille

Quand la Convergent n'est pas en jeu, une Zone de Table est un quart du champ de bataille, comme précisé dans le chapitre sur le Déploiement par Quarts. Quand la Convergence est activée, divisez le champ de bataille comme décrit dans les Quarts, mais considérez la Convergence comme une cinquième Zone de Table (ainsi, chaque Quart perd son coin pointant vers le centre, occupé par la Convergence).

Déploiement

Le Déploiement dépend de la Mission Prioritaire jouée. Il existe 5 Déploiements différents dans Warzone Resurrection :

Quarts de table (Quarters en VO) : Dans les Missions utilisant le Déploiement par Quarts de table, le joueur ayant l'Initiative choisit son quart de table en premier, son adversaire reçoit l'opposé. Sur les tables de 4x4 pieds, le Déploiement se fait dans un coin de 18ps de côté, comme illustré dans le schéma Quarts de table. Sur les tables de 6x4 pieds ou plus, utilisez des zones de déploiement de 24ps. Si certaines Escouades ne peuvent être déployées, placez-les en réserve et mettez-les en jeu au tour 2 depuis un des deux bords de table situés de la zone de déploiement. Si elles ne peuvent être déployées lors du tour 2, elles comptent comme pertes et entrent dans la Valeur de Massacre.

Lignes de Bataille (Battle Line en VO) : Dans les Missions utilisant le Déploiement en Lignes de Bataille, le joueur ayant l'Initiative choisit une largeur de table en premier, son adversaire reçoit l'opposée. Le joueur ayant l'Initiative se déploie en premier, entièrement dans les 6ps de son bord de table. Une fois que le Joueur ayant l'Initiative a achevé son déploiement, son adversaire fait de même. Si certaines Escouades ne peuvent être déployées, placez-les en réserve et mettez-les en jeu au tour 2 depuis votre largeur de table. Si elles ne peuvent être déployées lors du tour 2, elles comptent comme pertes et entrent dans la Valeur de Massacre.

Escalade : Dans les Missions Escalade, toutes les Figurines commencent la partie hors de la table, Escouades pouvant s'Infiltrer comprises. Le Joueur ayant l'Initiative choisit son bord de table Prioritaire, son adversaire recevant l'opposé. Au début de chaque Tour, jetez un dé pour chaque Escouade de l'armée. Une Escouade entre en jeu sur 10 ou moins lors du premier Tour, 15 ou moins lors du second puis automatiquement au troisième. Quand l'Escouade entre en jeu, jetez un dé et consultez la table ci-dessous pour déterminer où elle arrive.

| Résultat du D20 | Bord de table |
|-----------------|---|
| 1 | Le Joueur choisit le bord de table. |
| 2-6 | Le bord de table Prioritaire du Joueur |
| 7-12 | Le bord de table à gauche du joueur |
| 13-19 | Le bord de table à droite du Joueur |
| 20 | L'adversaire choisit le bord de table, mais le Joueur de l'Escouade choisit quand même où il se déploie exactement le long de ce bord de table. |

Une Escouade ne peut pas entrer en jeu dans les 10ps d'une Escouade ennemie déjà déployée. Si une Escouade ne peut entrer en jeu à cause de cette restriction, elle reste hors de la table et n'effectue pas de jet de dé au Tour suivant. L'Escouade peut être disposée jusqu'à 6ps du bord de table et peut être Activée normalement durant ce Tour et les suivants. Les Escouades qui s'Infiltreront peuvent être placées jusqu'à 12ps du bord de table concerné et peuvent être Activées normalement.

Embuscade (Ambush en VO) : Dans les Missions dans lesquelles un des Joueurs utilise le Déploiement en Embuscade, il doit allouer une Escouade à chaque bord de table et les déployer dans ses 5ps. Les Escouades supplémentaires après les 4 premières sont ensuite déployées à 5ps de n'importe quel bord de table. Les Escouades qui peuvent s'Infiltrer ou effectuer un Déploiement Rapide peuvent le faire comme d'habitude.

Convergence (The Convergence en VO) : La Convergence est basée sur le centre de la table. Mesurez 6ps dans toutes les directions à partir de ce centre et matérialisez le cercle obtenu, il représente la Convergence. La Convergence compte comme une Zone de Table pour certains Objectifs.

Dans les Missions demandant d'utiliser le Déploiement en Convergence, chaque Escouade de l'armée doit avoir au moins 2 Figurines (en Cohérence avec leur Commandant d'Escouade) déployées à l'intérieur du diamètre de la Convergence. Les Escouades ne comportant qu'une Figurine doivent être déployées dans la Convergence. Le Joueur se déployant en Convergence ne peut pas utiliser la Compétence Spéciale Infiltration. Les Escouades pouvant se Déployer Rapidement doivent le faire entièrement dans les 12ps du centre de la table, ou entièrement dans les 6ps de la Convergence.

Pions Objectif

Une fois la table préparée et le Déploiement décidé, disposez 3 Pions Objectif de 30mm sur la table, comme suit : un pion doit toujours se trouver au centre de la table, au centre de la Convergence. Les deux autres sont placés à égale distance du pion de Convergence et du bord de table, le long d'un axe central mesuré à travers le no man's land restant (en diagonale lors d'un Déploiement en Quarts de table ou le long de la ligne centrale dans le cas d'une Ligne de Bataille). Les pions ne peuvent pas se trouver dans du Terrain Infranchissable, ou dans du Terrain sans accès physique pour les troupes au sol ; dans de tels cas, déplacez le pion vers la position appropriée la plus proche de la position initialement prévue.

Exemple : Si le Déploiement en Lignes de Bataille est utilisé, disposez un pion au centre de la Convergence, puis mettez le centre des deux autres pions à égale distance des bords de tables et du premier pion. Dans le cas d'une table de 4pieds de large, ce sera à 12ps du pion de Convergence, pour une table de 6pieds ce sera à 18ps.

Identifier l'Objectif

L'Objectif recherché par le Seigneur de Guerre sera souvent minuscule ou difficile à trouver, ou ses supérieurs n'ont pas jugé utile de l'informer de sa nature exacte. La règle Identifier l'Objectif est utilisée pour représenter ceci. Quand une Figurine se retrouve en contact socle à socle avec un pion Objectif, jetez 1D20. Si c'est le premier pion atteint par cette armée, un résultat de 1 à 10 identifie le pion comme l'Objectif réel. Si ce n'est pas le cas, le second sera le bon sur 1 à 15. Si ceci est également erroné, le dernier pion sera l'Objectif. Si un pion Objectif doit être Détruit pour accomplir une Mission Secondaire ou Corporatiste, il doit rester en jeu (il peut être nécessaire pour une autre Mission). De plus, un pion Objectif donné ne peut être Détruit qu'une fois par partie ; par conséquent, si les deux Joueurs ont la même Mission Secondaire ou Corporatiste, seul le premier Joueur à le détruire pourra accomplir sa Mission.

Objectifs

La plupart des Objectifs doivent être contrôlés par une Figurine. Une Figurine compte comme le contrôlant si elle est à PACC du pion Objectif (ou entièrement dans la Zone de table concernée). S'il y a une Figurine ennemie dans les 3ps, l'Objectif est contesté (sauf si la Figurine ennemie ne peut contrôler ou interagir avec les Objectifs). Les Véhicules Lourds ne peuvent pas capturer ou contester d'Objectifs. Certains Objectifs doivent être ramassés et transportés ; la Figurine le transportant compte comme le contrôlant. De tels Objectifs ne peuvent pas être contestés. Les Figurines de type Véhicules Légers/Monstres ne peuvent pas transporter d'Objectifs, quel que soit leur Choix dans la TOO.

Massacre

Toute Figurine, Véhicules compris, possède une Valeur de Massacre égale à sa Valeur en Points. Additionnez les Valeurs en Points de toutes les Figurines d'une Armée retirées du jeu (en incluant les Véhicules détruits). Ceci est la Valeur de Massacre. Les Figurines ayant fui la table sont comptabilisées dans la Valeur de Massacre. L'Armée ayant la plus faible Valeur de Massacre à la fin de la partie remporte les Mission de Massacre et/ou le Point de Mission supplémentaire si la partie est une égalité.

Dans certains cas, une Escouade est recrutée avec un effectif minimal. Dans ce cas, divisez le coût de l'Escouade par le nombre de Figurines.

Exemple : Kim a une Escouade de 5 Figurines, qui coûte 100 points (améliorations comprises). Chaque Figurine vaudra donc 20 points ($100/5=20$) en ce qui concerne le Massacre.

Fin de la partie

Il y a 3 manières de mettre fin à une partie Ordinaire de Warzone Resurrection :

Butin de Guerre : À la fin du tour 5, la partie s'arrête si un des Joueurs a accompli son Objectif de Mission Prioritaire. Si la partie ne prend pas fin au tour 5, elle pourra s'arrêter à la fin de tout Tour suivant si une Mission Prioritaire a été accomplie.

Désengagement : La partie cesse automatiquement à la fin du Tour 8.

Objectif atteint : Certaines Missions peuvent provoquer une fin de partie prématurée à la fin d'un tour.

Note du Concepteur : Ceci ajoute encore au plaisir du jeu, mais signifie également que les Joueurs doivent vraiment prêter attention aux actions de leur adversaire. Un bon Seigneur de Guerre ne se laisse pas aveugler par le brouillard de guerre !

Missions Prioritaires

1- Tuez-les tous (D20 : 1-2) (Kill them all en VO)

Déploiement : Quarts de table (D20 : 1-10) ou Lignes de Bataille (D20 : 11-20) (le joueur ayant l'Initiative lance le dé)

Les deux Joueurs doivent détruire toutes les forces ennemies de la zone.

À la fin de la partie, chaque Joueur calcule le pourcentage de leur Valeur en Points qui a été retirée du jeu. Un Joueur réduisant l'armée ennemie en dessous du quart de sa valeur en Points d'origine accomplit cette mission. Un accomplissement partiel se produit quand un Joueur réduit l'armée ennemie en dessous de la moitié de sa valeur en Points d'origine.

Exemple : Steve et Rich jouent une partie à 1000 points. À la fin, Rich a perdu 751 points d'armée (75,1%) tandis que Steve en a perdu 520 (52%). Ainsi, Steve a accompli sa Mission vu qu'il a réduit l'armée de Rich en dessous de 75% alors que Rich a partiellement accompli la sienne vu que Steve a perdu plus que la moitié (50%).

2- Course au Ravitaillement (D20 : 3-4) (Supply run en VO)

Déploiement : Lignes de Bataille

Pendant une Course au Ravitaillement, chaque Joueur doit s'emparer de ressources cruciales.

Un pion de 30mm de Ravitaillement doit être placé sur chaque pion Objectif. Quand une Figurine se retrouve en contact socle à socle avec un pion, la Figurine peut dépenser un point d'Action pour s'en emparer. Une Figurine ne peut transporter qu'un pion. La Figurine transportant le pion ne peut accomplir que des Actions de Mouvement ou de Course (la Course subit un Modificateur supplémentaire de -3). Si la Figurine est tuée, Pilonnée ou Démoralisée, elle laisse tomber le pion en contact socle à socle. Les pions ne peuvent pas être déplacés par les Figurines sur grands socles ou les Seigneurs de Guerre. Les Figurines transportant un pion ne peuvent pas utiliser de Compétences Spéciales, ne sont pas affectées par les Cartes en jeu ou de l'Équipement qui augmenterait leur Mouvement ou leur Valeur de Mouvement de n'importe quelle manière (même si elles peuvent diminuer comme d'ordinaire).

Pour accomplir sa Mission, un Joueur doit avoir au moins 2 pions Ravitaillement entièrement dans sa zone de déploiement à la fin de n'importe quel Tour de jeu à partir du troisième. La partie s'arrête alors. Un accomplissement de Mission partiel se produit si à la fin de la partie un Joueur a un pion dans sa Zone de déploiement et une autre Figurine en possession d'un second pion.

3- Capture de terrain (D20 : 5-6) (Seize Ground en VO)

Déploiement : Lignes de Bataille

Chaque Joueur doit capturer et contrôler une zone cruciale du no man's land.

Un Joueur doit avoir au moins la moitié de ses Figurines encore vivantes, Véhicules compris, dans la Convergence tandis qu'aucune Figurine ennemie ne s'y trouve pour accomplir cette Mission. Ceci peut se produire à la fin de n'importe quel Tour après le quatrième. Si la partie s'arrête par Désengagement, un Joueur aura accompli partiellement sa Mission s'il ne contrôle pas la Convergence mais a la moitié de ses Figurines encore vivantes dans la Convergence.

4- Reconnaissance (D20 : 7-8) (Reconnaissance en VO)

Déploiement : Quarts de table (avec la zone de convergence matérialisée)

Chaque Joueur s'est vu ordonner de mener une mission de reconnaissance à l'avant du gros des forces pour confirmer la présence de l'ennemi.

Un Joueur contrôle une Zone de table (Convergence comprise) s'il a au moins une Figurine entièrement dans cette zone à la fin de la partie, sans aucune Figurine ennemie. La Zone de table compte comme contestée si elle contient des Figurines de plus d'un Joueur (sans tenir compte des Véhicules Lourds ou des Figurines ne pouvant pas contrôler ou interagir avec des Objectifs). Pour accomplir la Mission Prioritaire, un Joueur doit contrôler 3 des 5 Zones à la fin du Tour 5. Si la partie se termine par un Désengagement, un Joueur aura partiellement accompli sa mission s'il contrôle 3 Zones. Une Escouade ne peut contrôler qu'une Zone.

5- Retraite Organisée (D20 : 9-10) (Fighting Withdrawal en VO)

Déploiement : Lignes de Bataille

Les Escouades qui peuvent s'Infiltrer ou se Déployer Rapidement ne peuvent pas être initialement placées au-delà de la ligne centrale de leur moitié de table (même s'ils peuvent dévier au-delà).

Les deux armées se sont retrouvées du mauvais côté du no man's land et se sont vues ordonner d'effectuer une retraite organisée de cette zone.

Un Joueur doit amener la moitié de sa Valeur en Points initiale dans la Zone de Déploiement ennemie, si cela s'est produit pour au moins un Joueur à la fin du Tour 5 (ou tout Tour suivant), la partie s'arrête. Si la partie se termine sur un Désengagement, un joueur aura partiellement accompli sa mission si toutes ses Figurines encore vivantes sont hors de leur Zone de Déploiement mais qu'un quart seulement de sa Valeur en Points initiale est dans la Zone de Déploiement ennemie.

6- Merdier absolu (D20 : 11-12) (FUBAR en VO)

Déploiement : Convergence, Escalade.

Le Major les avait en vue, mais Jones a activé un piège qui les a alertés... L'embuscade est devenue un enfer ! La zone de combat s'est transformée en un merdier absolu et il nous faut une évacuation immédiate.

Le Joueur ayant l'Initiative décide d'Attaquer ou de Défendre. Le Joueur Attaquant commence, et se déploie en Escalade. Le Joueur Défenseur se déploie en second, en Convergence. L'Attaquant doit terminer la partie avec un quart de sa Valeur en Points initiale dans la Convergence, prêt pour l'évacuation. Le Défenseur doit lui terminer la partie avec un quart de sa Valeur en Points initiale à 6ps de n'importe quel bord de table. Il n'y a pas de réussite partielle pour cette Mission, c'est du tout ou rien.

7- Prendre et Tenir (D20 : 13-14) (Take and Hold en VO)

Déploiement : Quarts de table (D20 : 1-10) ou Lignes de Bataille (D20 : 11-20). (Le joueur ayant l'initiative lance le dé)

Le haut commandement a décidé d'établir une nouvelle base d'opérations avancée. Le Seigneur de Guerre a été désigné pour s'emparer de la zone et la conserver afin que les techniciens puissent y travailler.

Les Joueurs doivent prendre et contrôler les 3 Pions Objectifs, non contestés, à la fin de la partie, pour accomplir leur Mission. Si aucun Joueur n'y parvient à la fin du Tour 5, la partie continue jusqu'à ce que l'un d'eux y arrive. Si la partie se termine sur un Désengagement, un Joueur aura partiellement accompli sa Mission s'il contrôle 2 Pions Objectifs.

8- Embuscade (D20 : 15-16) (Ambush en VO)

Déploiement : Embuscade, Convergence.

L'ennemi est juste là où le Seigneur de Guerre le souhaite... Il bivouaque et ses sentinelles sont inefficaces. Une embuscade s'impose !

Le Joueur ayant l'Initiative choisit d'Attaquer ou de Défendre. L'Attaquant se déploie en Embuscade et jouera en premier. Le Défenseur se déploie ensuite, en Convergence. L'Attaquant doit réduire l'ennemi à un quart de sa Valeur en Points initiale à la fin du Tour 5. Le Défenseur doit terminer la partie avec la moitié de sa Valeur en Points initiale pour accomplir sa mission. Si le Défenseur est au-dessus du tiers (mais en dessous de la moitié) de sa valeur en Points initiale à la fin du Tour 5, il obtient une réussite partielle. Si le Défenseur est en dessous d'un tiers (mais au-dessus d'un quart) de sa valeur en Points initiale à la fin du tour 5, l'Attaquant obtient une réussite partielle.

| Joueur | Armée restante du Défenseur | Armée restante du Défenseur | Armée restante du Défenseur | Armée restante du Défenseur |
|------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| Armée restante du Défenseur | 50% ou plus | 25% ou moins | Entre 24,9% et 33% | Entre 33,1% et 49,9% |
| Résultat | Mission accomplie pour le Défenseur | Mission accomplie pour l'Attaquant | Réussite partielle pour l'Attaquant | Réussite partielle pour le Défenseur |

9- Cherche et détruis (D20 : 17-18) (Search and Destroy en VO)

Déploiement : Lignes de Bataille (avec la table divisée en Quarts et la zone de convergence matérialisée)

L'armée du Seigneur de Guerre patrouille dans le no man's land, il sait que l'ennemi fait de même. Les ordres sont de rechercher et détruire tout adversaire.

Pour accomplir cette Mission, un Joueur doit contrôler quatre des cinq Zones de table à la fin du Tour 5. Si aucun Joueur n'y parvient, la Partie continue jusqu'à ce que l'un y arrive. À la fin d'un Tour, une Zone est contrôlée par toute Figurine entièrement dedans (à l'exception des Figurines qui ne peuvent pas contrôler ou interagir avec les Objectifs) alors qu'il n'y a aucune Figurine ennemie dedans. Une Escouade ne peut contrôler que deux Zones maximum. Si l'Escouade est dispersée sur plus de 2 Zones, elle n'en contrôle ou conteste aucune. De plus, pour gagner, le Joueur doit réduire l'armée ennemie à moins que la moitié de sa valeur en Points initiale tout en conservant sa propre armée au-dessus du quart. Si la partie se termine sur un Désengagement, une victoire partielle est octroyée si 3 des Zones sont contrôlées à la fin de la partie.

10- Chacun pour soi (D20 : 19-20) (Free for All en VO)

Déploiement : Escalade

L'assaut frontal a échoué ; la zone de guerre est devenue chaotique, c'est chacun pour soi. Les troupes alliées sont dispersées et doivent se rendre à un point de rendez-vous. Le problème est que l'ennemi a choisi le même point de rendez-vous...

Les Pions Objectifs sont disposés comme d'habitude. Au début de la partie, chaque Joueur choisit secrètement un des Pions Objectifs pour représenter son point de rendez-vous. Les deux Joueurs révèlent leur choix avant que la partie ne commence. Pour l'emporter, un Joueur doit avoir toutes ses Figurines survivantes à 12ps de son Pion et qu'il n'y a pas de Figurine ennemie dans les 15ps à la fin de n'importe quel Tour à partir du quatrième. Si la partie se termine sur un Désengagement, une réussite partielle est octroyée si un Joueur finit la partie avec toutes ses Figurines survivantes à 12ps de son Pion d'Objectif, sans se préoccuper des Figurines ennemies.

La Vestale Adisa marchait à grands pas dans la Cathédrale. Son casque était accroché à sa hanche, dévoilant ses nattes noires et ses traits d'ébène. Elle avançait, bien consciente du contraste offert entre son apparence et celle des 3 Valkyries aux traits d'albâtre et aux cheveux lisses qui marchaient au pas derrière elle, incarnant chacune à la perfection le nom mythologique de l'unité. Souvent, Adisa se demandait où la Confrérie trouvait autant de blondes platines en cette époque. Ne connaissant que trop l'effet de sa présence dans la Cathédrale, Adisa s'approcha du siège d'Ethan le Béni, s'agenouilla, et patienta. Ethan appréciait les effets dramatiques, ce qui expliquait sûrement son plaisir à se trouver en présence d'Adisa.

—Lève-toi, mon enfant, ordonna-t-il. Je suis heureux de constater ton retour parmi nous. Ceci signifie-t-il que tu nous apportes de bonnes nouvelles ?

—Pas autant que je ne l'espérais, votre grâce, répondit Adisa avec anxiété alors qu'elle se relevait.

—Je... vois, dit-il, de la déception dans la voix. C'est bien malheureux. Explique-toi.

Adisa disposait de son équipe de Valkyries, Mélanie, Dawn, Leia et Kimberley, ainsi que de deux unités de Troupiers, plus qu'assez pour nettoyer un convent de fidèles dégoûtants de la Légion Noire. La zone à purifier se situait dans la zone commerciale de l'Archipel Graveton de Vénus, contrôlé par Bauhaus. Les forces d'Adisa avait acculé et encerclé les fidèles dans un grand entrepôt, et s'apprêtaient à déferler sur eux et à faire des prisonniers pour les interroger.

Le silence de la nuit fut interrompu par le son des nombreuses bottes qui avançaient. En un battement de cœur, tout ce qui pouvait empirer le fit. Des balles jaillirent du toit et des fenêtres du bâtiment, en une cacophonie de calibres mélangés. Les Valkyries furent forcées de foncer vers une place de voiture libre pour se protéger, tout en évitant les balles qui leur étaient destinées. Les communications en provenance des Troupiers les informaient que c'était partout la même chose. Les Troupiers tenaient leur position mais étaient incapables de progresser. Alors que les Troupiers étaient protégés par d'épaisses armures et disposaient de carabines d'assaut Volcano pour riposter, Adisa et ses sœurs Valkyries étaient des spécialistes du corps à corps. Elles devaient se rapprocher. La déflexion d'un projectile par son casque convainquit Adisa de garder la tête basse et de prier pour remercier de sa construction solide.

Après quelques secondes qui leur parurent une éternité, Adisa et son équipe atteignirent le bâtiment. Les Valkyries détruisirent la porte : Dawn utilisa son pistolet Punisher pour faire sauter la serrure, et se plaça à gauche. La lance Castigator de Mélanie trancha proprement les gonds, qui s'effondrèrent en protestant alors qu'elle prenait position à droite. Adisa planta la pointe de sa Castigator dans le sol et se précipita dans l'ouverture. Leia et Kimberley entrèrent, se mettant en position de part et d'autre d'Adisa, tandis que Dawn et Mélanie pénétraient dans la pièce derrière elles avec la précision issue de leur entraînement. Ceux qui les attendaient-là n'étaient pas de simples cultistes. Dans l'entrepôt se trouvaient une douzaine de Necromutants entourant un Razide. La terreur à la peau rouge hurla lors de l'entrée des Valkyries, pointant son Nazgaroth vers le groupe. Des explosions d'énergie nécrotique jaillissaient tout autour des Valkyries alors qu'elles couraient vers le Razide. Les Nécromutants semblaient indécis ; une moitié continua à tirer vers l'extérieur tandis que l'autre se tournait vers l'intérieur pour s'occuper de la menace qui s'approchait.

Adisa s'élança à travers la pièce aussi vite que possible, sachant qu'il fallait éliminer cette menace le plus rapidement possible, ou pas du tout. D'un coup tournoyant plongeant, elle projeta l'extrémité lestée de sa Castigator en arc de cercle, espérant faire trébucher le Razide pour l'achever ensuite avec l'autre extrémité après avoir fait pivoter sa lance. Le monstre para le coup, envoyant son poing sur Adisa dans le même mouvement, mais n'atteignant que de l'air. Baissée pour éviter son poing, elle lui expédia deux coups rapides avant qu'il ne reprenne son équilibre. Les autres Valkyries avaient engagé les Nécromutants, permettant ainsi aux Troupiers de se rapprocher du bâtiment. Surclassés à une contre trois, les Valkyries mettaient à profit aussi bien leur entraînement rigoureux au combat que la qualité de leur armement. D'immondes armes dégoulinantes de toxines ne valaient rien contre elles.

Le Razide était une brute, mais pas un idiot. Un coup chanceux atteignit le dos d'une Valkyrie. Son armure légère ne résista pas au tir à bout portant du Nazgaroth lourd et Leia s'effondra. Adisa cria et plongea sa Castigator dans la poitrine du monstre. Un étrange mélange de sang, de bile et de fluide hydraulique en jaillit. Adisa fit un pas en arrière alors que la créature hurlait de rage, puis expédia un coup puissant de l'extrémité arrondie de sa Castigator, pour transpercer le flanc du Razide. L'élan libéra l'arme du torse du monstre, laissant une blessure béante que la même la Technologie Noire ne pourrait guérir. Alors que la créature tombait lourdement au sol, Adisa se précipita pour s'occuper de son amie mourante, ses sœurs tombant à genoux autour d'elle.

Elle lutta pour ravalier une larme. Il n'était pas approprié de se laisser aller devant le Béni. Ethan était pensif.

—C'est avec une grande tristesse que nous apprenons le décès d'une Valkyrie, mais nous sommes satisfaits que sa mort ait eu du sens, et qu'elle soit tombée en vraie Martyre de l'Humanité, proclama-t-il. Je vous présente mes condoléances, Vestale Adisa, ainsi qu'à vos Sœurs. Vous pouvez disposer d'une heure pour pleurer. Vous pouvez vous retirer.

Il lui sourit et embrassa son front, avant d'essuyer délicatement une larme de sa joue.

Missions Secondaires

1- Dépôt de Munitions (D20 : 3-5) (Ammo Dump en VO)

Le Pion Dépôt de Munitions doit être détruit.

Quand le Pion Objectif a été Identifié, toute Figurine en contact socle à socle avec lui peut utiliser un Point d'Action pour mettre une charge explosive sur le dépôt de munitions. Quand c'est fait, elle explosera à la fin du tour de jeu. L'explosion est centrée sur le Pion d'Objectif, causant une Touche Automatique Explosion de For 17 et de VAV3, avec une portée de D20/4 (mesurée depuis le bord du socle du Pion Objectif). Le dépôt de munitions doit exploser avant la fin de la partie pour accomplir cette Mission.

2- Technologie Expérimentale (D20 : 6-8) (Experimental Tech en VO)

Un Pion représente un engin expérimental inestimable ; le Seigneur de Guerre y voit l'occasion de se faire bien voir de ses supérieurs, l'échec n'est pas envisageable.

Pour accomplir cette Mission, une Figurine doit terminer la partie en contrôlant le Pion Identifié. Si l'Objectif est contesté, la Mission échoue.

3- Renseignements Cruciaux (D20 : 9-11) (Vital Intelligence)

Un Pion représente des renseignements cruciaux que le Seigneur de Guerre doit récupérer à tout prix.

Pour accomplir cette Mission, une Figurine (qui doit être capable de contrôler ou interagir avec des objectifs) doit se trouver en contact socle à socle avec le Pion Identifié, et doit rester en contact avec lui pour un Tour entier (Tour de Récupération). La Figurine ne peut effectuer que des Actions de Base de Tir pendant ce Tour de Récupération, si elle est Engagée, la récupération échoue pour ce Tour de jeu, mais peut être retentée lors des Tours suivants. La récupération de ces renseignements cruciaux permet d'accomplir la Mission.

4- Relais de Communication (D20 : 12-14) (Communications Relay)

Le meilleur emplacement pour un relais de communication est en altitude.

Quand la partie se termine, au moins une Figurine doit contrôler le Terrain non infranchissable le plus haut de la table, sans aucune Figurine ennemie dans ses 2ps. Si deux éléments de Terrain font la même hauteur, celui qui aura la plus grande surface/empreinte sera l'Objectif. S'il y a encore une égalité, n'importe lequel peut être choisi comme Objectif (les joueurs choisissent avant le début de la partie). Dans le cas où il n'y aurait pas de terrain élevé sur la table, l'Objectif devra être placé au centre de la Convergence. Pour éviter tout problème, les Joueurs devraient se mettre d'accord sur ce lieu avant le début de la partie.

5- Présence Encourageante (D20 : 15-17) (Inspiring Leadership)

Il se murmure que le Seigneur de Guerre n'est pas au mieux de sa forme... Il doit faire un exemple : chaque membre de son armée comptera sur lui. Il est temps de rallier les troupes !

Le Seigneur de Guerre doit survivre, infliger au moins deux Blessures aux ennemis et finir la partie plus près d'un adversaire que d'un allié pour accomplir cette Mission. S'il est Engagé avec une Figurine ennemie à la fin de la partie, cette Mission est automatiquement réussie.

6- R&D (D20 : 18-20) (R&D en VO)

Identifiez secrètement un Commandant d'Escouade ou un Seigneur ennemis (notez ce choix quelque part). Le Haut Commandement a ordonné la récupération d'une pièce de son équipement pour que les chercheurs l'examinent.

La Figurine identifiée doit être éliminée au Corps à corps pour accomplir cette Mission.

Extrait des Annales du Ministère de la Guerre, annoté de la main du Seigneur Marchall Sternov, pour référence interne uniquement.

C'est avec un mélange de fierté et de frustration que je dois une fois de plus notifier officiellement une citation pour courage. Le Major Steiner est revenu ce jour d'une mission de plus accomplie contre les serviteurs de l'Âme Noire, une mission pour laquelle il mérite d'être félicité au plus haut point. L'annonce officielle a été faite et les gens en redemandent. Une autre victoire sur les ténèbres, une nouvelle heure de gloire pour un des plus grands héros vivants de notre corporation. Ils doivent tous savoir comment il a abattu une Ezoghoule à lui seul, et comment il a contenu une horde d'Hérétiques et de Sacristains pendant que ses camarades se repliaient avec les blessés. Ils vont hurler de joie quand ils sauront à propos de la blessure qu'il a infligée au maître de la Citadelle Noire nouvellement découverte au nord des Montagnes Maxwell, et ils se pâmeront d'admiration quand ils verront les images de son retour de bataille, couvert de sang, mais seulement de celui de ses ennemis.

Ce que les masses en liesse n'apprendront pas est que le Major Steiner était, le matin même de cette bataille, arraché des bras d'une bande de courtisanes les plus chères de la Maison des Pétales Blancs, un établissement qu'il finance quasiment à lui seul. Il était tellement ivre que la police militaire qui l'y trouva douta qu'il soit capable de combattre moins de trois heures après, mais suivant mes ordres, ils me l'amenèrent pour que je le briefe.

Cela ne cesse de m'émerveiller, comment ce fils de noble de notre glorieuse corporation peut-il se transformer de débauché arrogant et orgueilleux en le plus noble des héros en un clin d'œil. Encore plus incroyable, il peut faire le contraire aussi rapidement. J'ai le plus grand mal à concilier les deux aspects et à déterminer lequel est le vrai Steiner. Tant qu'il sera précieux au Ministère de la Guerre et que les gens l'adoreront, je réserverai mon jugement, aussi longtemps que cela nous sera utile.

Missions Corporatistes

1- Le Mouton (D20 : 3-4) (The Lamb en VO)

Identifiez secrètement un Commandant d'Escouade allié (notez ce choix quelque part), cette Figurine est le mouton. Le mouton doit mourir, pour une raison quelconque (quelqu'un veut prendre sa place ou il est jugé inapte).

Pour accomplir cette Mission, le mouton doit mourir. S'il est retiré du jeu comme perte lors des Tours 1 à 4, il rapporte 5 Points de Mission. S'il est tué au Tour 5 ou après, il en rapporte 3.

2- Corporatiste Infiltré (D20 : 5-56) (Corporate Insider en VO)

Identifiez secrètement un Commandant d'Escouade ennemi (notez ce choix quelque part), cette Figurine est un Corporatiste Infiltré. C'est un agent dormant extrêmement important dissimulé dans les rangs de l'ennemi, il doit survivre à tout prix.

Le Corporatiste Infiltré doit survivre pour accomplir cette Mission, qui rapporte 5 points.

3- Chasseur de Gloire (D20 : 7-8) (Glory Hunter en VO)

Identifiez secrètement un Commandant d'Escouade allié (notez ce choix quelque part), cette Figurine est le Chasseur de Gloire. Ce Commandant d'Escouade a déclaré qu'il était le meilleur et a prévu de le montrer à tout le monde, même au prix de la vie de ses propres hommes.

Comptabilisez toutes les Blessures infligées par tous les Commandants d'Escouade de votre armée. Le Chasseur de Gloire doit en infliger plus que ses camarades pour accomplir cette Mission, qui rapporte 5 points.

4- Dette de Sang (D20 : 9-10) (Blood Feud en VO)

Identifiez secrètement un Commandant d'Escouade allié (notez ce choix quelque part), cette Figurine nourrit une haine profonde envers la faction ennemie et rien ne l'empêchera d'écraser les cibles de sa dette de sang.

Comptabilisez la Valeur de Massacre de chaque ennemi tué par ce Commandant d'Escouade. La Figurine doit éliminer 3 fois sa propre Valeur en Points pour accomplir cette Mission, qui rapporte 5 points.

5- Sabotage (D20 : 11-12) (Sabotage en VO)

Le Renseignement a surveillé les activités ennemies et a peut-être trouvé un moyen de saboter leur réseau de communication.

Pour accomplir cette Mission, détruisez les nœuds de communication ennemis (représentés par les 3 Pions Objectif), qui ont le profil suivant : VB12, PS2. Détruire les 3 Objectifs rapporte 5 points, n'en détruire que 2 en rapporte 3.

6- Novices (D20 : 13-14) (Rookies en VO)

Identifiez secrètement une escouade alliée (notez ce choix quelque part), cette Escouade est composée de novices.

Plus de 50% des Figurines de l'effectif de l'Escouade de novices doit survivre, ce qui rapporte 5

points.

7- L'Honneur de la Corporation (D20 : 15-16) (Corporate Honour)

Identifiez secrètement un Commandant d'Escouade ennemi (notez ce choix quelque part), cette Figurine porte une importante relique qui n'aurait jamais dû quitter votre Corporation (ou Légion). Qui plus est, il la brandit fièrement de manière insolente... Cette Figurine doit mourir, aucun doute là-dessus, mais plus important encore, la relique doit être récupérée pour restaurer l'Honneur de la Corporation (ou de la Légion).

Le Commandant d'Escouade ennemi désigné doit être éliminé pour récupérer le pion Relique à l'endroit où il est tombé. Il est récupéré automatiquement quand une Figurine non Véhicule et non Monstre retire la Figurine ennemie du jeu grâce à une Action de Combat au Corps à corps. Si la Figurine est tuée de toute autre manière, placez le Pion Relique en contact socle à socle avec la Figurine tuée avant qu'elle ne soit retirée du jeu. Le pion peut être récupéré par toute Figurine non Véhicule et non Monstre, quelle que soit sa faction, pour un Point d'Action. Quand le pion est récupéré, il peut être transporté sans pénalité. Si au cours d'un Tour ultérieur la Figurine transportant le Pion relique est éliminée, le Pion relique reste en jeu à l'endroit où la Figurine est tombée et peut à nouveau être récupéré par toute Figurine non Véhicule et non Monstre, quelle que soit sa faction, pour un Point d'Action. Pour accomplir cette Mission, une de vos Figurines doit porter le Pion relique à la fin de la partie. **Cette Mission rapporte 5 points.**

8- Capture de Prisonniers (D20 : 17-18) (Prisoner Grab)

Le Division du Renseignement de la Corporation a demandé une capture de prisonniers pour connaître les forces ennemies ainsi que leurs mouvements dans la zone de guerre.

Deux Figurines ennemies de deux Escouades différentes doivent être capturées pendant la partie. Pour capturer une Figurine, elle doit être maintenue (en utilisant l'Action Spéciale de Combat au Corps à corps « Maintenez-le ») puis être retiré du jeu grâce à une Action de Combat au Corps à corps. La Figurine est éliminée en terme de jeu et se voit comptabilisée en Massacre, mais est en fait vivante en ce qui concerne cette Mission. Si deux Figurines sont capturées, cette Mission rapporte 5 points de Mission, ou 3 Points s'il n'y en a qu'une.

9- Étoile Montante (D20 : 19-20) (The Rising Star en VO)

Identifiez secrètement un Seigneur ou un Seigneur de Guerre ennemi (notez ce choix quelque part), cette Figurine est l'Étoile Montante. Il doit être blessé ou de préférence éliminé pour démoraliser les forces ennemies.

Si cette Figurine est éliminée, 5 Points de Mission sont octroyés. S'il est réduit à une Blessure, ce sera 3.

Jouer à Warzone Resurrection

Commencer une partie !

1- Choisissez les règles de Base ou Avancées.

2- Quelle Table d'Organisation Offensive (TOO) utiliser.

Nous recommandons d'utiliser la Table d'Organisation Offensive Ordinaire pour les parties normales.

3- Le Nombre de Points de la partie.

Nous recommandons entre 1000 et 1500 points pour une partie ordinaire qui durera environ de 1 à 2 heures.

4- Recrutez votre armée, préparez votre Jeu de Cartes (pour les règles avancées), en tenant compte de la TOO, du nombre de Points choisi et des Restrictions de Cartes.

5- Décidez de la taille du champ de bataille.

Pour une partie normale, nous suggérons 4x4 pieds ou 6x4 pieds.

6- Mettez le décor en place – comme Warzone Resurrection est un jeu d'escarmouche et que le Terrain est important, nous recommandons au moins 45% de Terrain. Mettez les éléments de terrain en place chaque Joueur à son tour, en commençant par un Joueur déterminé aléatoirement. Mettez-vous d'accord sur les surfaces, les VB et les PS (si nécessaire) et le Type de Couvert pour chaque élément de Terrain.

7- Jetez les dés pour l'Initiative de Départ puis pour les Missions.

8- Disposez les Pions Objectif comme décrit dans la Mission concernée.

9- Placez les Cartes Ressources et les jeux de Cartes sur la table (pour les règles avancées).

10- Les armées des Joueurs sont disposées sur la table en Cohérence d'Escouade, comme précisé par leur catégorie d'Escouade et les règles de la Mission jouée.

11- Le Joueur ayant l'Initiative commence le premier Tour de Jeu en Activant sa première Escouade.

12- Une fois que le Joueur ayant l'Initiative a Activé toutes les Figurines de son Escouade Active, la partie continue avec son adversaire, qui Active une Escouade, etc.

Note du Concepteur : Pour votre première partie de Warzone Resurrection, nous vous conseillons de jouer une partie avec TOO Ordinaire, en utilisant chacun une Boîte de Démarrage (Starter Set en VO). Les Points et l'équilibre des armées ne sont pas primordiaux vu que vous apprenez à jouer. Peut-être que lors de votre seconde partie, vous ajouterez une Mission Prioritaire et équilibrerez les armées à 500 ou 750 points. Alors que vous vous familiariserez avec les règles, introduisez les Règles Avancées ainsi que les Missions Secondaires et Corporatistes, puis augmentez le format des parties à 1000 points et plus.

Les armées de WarZone Resurrection

Bauhaus : la force de l'héritage

Étant l'une des premières Mégacorporations, la noble Bauhaus s'est installée sur Vénus, dont les jungles terraformées offraient d'énormes richesses. La mégacorporation s'en empara rapidement, ses investisseurs finançant la fondation de nombreuses colonies et usines. Au début, les investisseurs furent richement récompensés car Vénus s'avéra une vraie source d'opulence. Cela ne dura pas, vu que les autres mégacorporations tournèrent d'avidés regards vers les terres durement acquises de Bauhaus. Elles étaient peut-être jalouses, les mondes dont elles s'étaient emparées s'avérant moins profitables... Mishima et Capitol d'abord, Imperial ainsi que plusieurs des plus grandes maisons indépendantes ensuite, affrontèrent Bauhaus en jetant de l'huile sur le feu de la Première Guerre Corporatiste, qui menaçait d'engloutir le système solaire tout entier depuis plusieurs années alors que les corporations se préparaient à une guerre totale...

Agressés de toutes parts, leur mégacorporation menacée de défaite totale, les conseillers militaires, qui guidaient jusqu'alors les investisseurs en défense et stratégie, passèrent à l'action. Les investisseurs furent mis à l'écart lors d'un putsch armé, et le gouvernement corporatiste fut remplacé par la loi martiale. En serrée dans le poing d'acier des militaires, Bauhaus devint plus puissante, et lorsque le Cardinal Durand sortit enfin des rangs pour mener la Croisade Vénusienne contre la Légion Obscure, Bauhaus se tenait à l'avant-garde de l'armée des fidèles.

Le poing d'acier

La mégacorporation est restée aux mains des militaires jusqu'à aujourd'hui. Pour obtenir un poste important chez Bauhaus, il faut avoir un grade militaire, même si ce dernier est souvent offert pour faciliter la nomination. Ainsi, alors que les huiles des autres mégacorporations portent des costumes dignes de leur statut social, celles de Bauhaus apparaissent comme des militaires, portant des uniformes élaborés et arborant des épées cérémonielles en tout temps.

Comme même les moins importants des dirigeants corporatistes possèdent des grades militaires élevés, le prestige et le statut doit être démontré d'une autre manière. C'est là qu'entrent en scène les Ordres, auxquels chaque personne digne d'intérêt fait partie. Il est impossible d'exercer certaines responsabilités si on ne fait pas partie de certains ordres, et se voir exclu d'un ou plusieurs de ces ordres suffit à briser rapidement une carrière.

Pendant d'innombrables générations, les militaires qui dirigent Bauhaus se sont rassemblés en maisons nobles. Les quatre Maisons Électrices possèdent le vrai pouvoir : Romanov, Richthausen, Bernheim et Saggielli, chacune s'occupant d'un des centres d'intérêt principaux de la mégacorporation. En dessous des Maisons Électrices se trouvent les 10 Grandes Maisons, et encore en dessous plus de 2 000 Maisons Nobles, qui contrôlent les nombreuses divisions de la mégacorporation Bauhaus. Malgré cette prolifération de corps nobles, la vaste majorité des citoyens de Bauhaus appartient à la classe des Roturiers, leur vie se déroulant sous la semelle des Électeurs au service de leur mégacorporation.

Les forces armées de Bauhaus

La formidable puissance militaire de Bauhaus se trouve sous le contrôle de la Maison Électrice Romanov. De plus, chacune des Grandes Maisons et la plupart des Maisons Nobles possèdent leur propre Milice Ducale et leur Garde d'élite, généralement utilisées pour défendre leurs possessions et pour avancer leurs objectifs propres. Les forces armées sont divisées en plusieurs catégories, tous les officiers provenant exclusivement de la noblesse.

Bauhaus entretient une grande quantité de forces armées, appelée les Dragons. Ces armées vont de divisions entières de chars aux unités d'infanterie blindée. La plus importante des forces principales de la mégacorporation est formée de régiments de Hussards. Ils sont moins bien entraînés et équipés que les Dragons, mais restent équivalents à la plupart des forces régulières des autres mégacorporations. Les rangs des Hussards sont régulièrement renforcés par des recrutements, afin que les intérêts de la corporation ne soient plus jamais menacés comme ils ont pu l'être lors de la Première Guerre Corporatiste. L'armée de l'air de Bauhaus est appelée la Cavalerie Aérienne, sa mission principale étant de fournir aux troupes au sol appui et transport. Comme il est difficile de traverser les profondeurs sans routes de la jungle Vénusienne, la capacité de transporter par les airs tant les unités de Dragons que les Forces Spéciales est inestimable.

Les Forces Spéciales représentent la crème des forces militaires de Bauhaus, leurs seuls rivaux se trouvant chez Imperial. Toutes les Forces Spéciales de Bauhaus portent le célèbre casque en forme de crâne, un honneur partagé par les unités d'élite contrôlées directement par les Maisons Électrices ou les Grandes Maisons. La plus fameuse de toutes reste les Rangers Vénusiens, une unité de guerriers sans équivalents dans le combat de jungle ou contre les blasphèmes de la Légion Obscure.

Vénus

La mégacorporation Bauhaus a pris possession de Vénus toute entière, vu qu'elle a été colonisée avec le sang des Bâtisseurs de Foyers de Bauhaus. Comme tous les mondes intérieurs, cependant, les autres mégacorporations essaient également de s'y établir. Vénus est de loin le plus riche des mondes de l'Humanité. Ses vastes jungles contiennent d'innombrables ressources naturelles tandis que le sol à leur pied renferme d'incroyables richesses minières. Les mers bouillonnent de vie et avec les Terres Libres du nord de Mars, elles constituent un des principaux approvisionnements de nourriture dont dépend l'Humanité. La capitale de Vénus, qui est aussi le siège de la mégacorporation Bauhaus, est Heimbürg. Cette immense mégacité s'élève loin au dessus des jungles de l'hémisphère nord, ses innombrables gratte-ciels atteignant les nuages. Heimbürg est une cité modèle, construite à la gloire des Bâtisseurs de Foyers. D'énormes statues des nombreux héros et héroïnes de la mégacorporation surplombent les avenues, et chaque facette de l'architecture mégalithique est calculée pour mettre en évidence la supériorité de la mégacorporation Bauhaus, surtout vis à vis des étrangers. Bauhaus se vante de sa suprématie dans le design et la construction, Heimbürg représentant un chef d'œuvre du genre.

Vers l'équateur de Vénus se trouve une zone climatique appelée l'Anneau de Feu. Les jungles de cette région sont emplies de formes de vie hostiles, animales comme végétales ; des chaînes volcaniques crachent des flots de lave, les cieux sont ravagés par les tempêtes et les mers démontées. L'Anneau de Feu est une région frontalière : elle est en théorie sous le contrôle des bâtisseurs de Foyers mais est gouvernée par tous ceux qui possèdent la force pour s'y imposer. L'Anneau de Feu renferme les plus importantes réserves de ressources minérales et pharmacologiques de Vénus, le transformant en prise de choix pour les Maisons Nobles comme pour les intervenants extérieurs, la plupart y ayant établi des colonies aussi petites que fragiles. C'est également la région la plus corrompue par la Légion Obscure, les « Enfers verts » abritant la Citadelle d'Alakhai, ainsi que d'autres pour le moment bien cachées.

Entourant l'Anneau de Feu de part et d'autre se trouvent les Anneaux du Conflit, où Bauhaus maintient le plus gros de ses possessions Vénusiennes avec celles des autres mégacorporations. Même si la Légion Obscure aurait installé au moins une douzaine de Citadelles dans l'Anneau de Feu, c'est entre les mégacorporations que la plupart des combats se livrent. Aux pôles de Vénus se trouvent les Cercles de Glace, des régions polaires contenant d'incroyables ressources minières auxquelles seuls les plus compétents des Bâtisseurs de Foyers ont eu accès. D'énormes cités protégées des éléments déchaînés par des dômes de verre renforcé abritent des centaines de milliers d'ouvriers, tous unis par leur désir de magnifier la gloire de Bauhaus. La plus importante de ces cités est Novakursk, ses mineurs lui sacrifiant tout alors que les innombrables légions du Népharite Molok assiègent ses cinq énormes dômes géodésiques.

Relations avec les autres Corporations

Les négociateurs de la mégacorporation Bauhaus sont connus pour leur sens de l'honneur, considérant tout contrat d'affaire comme une alliance et en respectant scrupuleusement tous ses termes. Naturellement, ils attendent de leurs partenaires d'affaires qu'ils en fassent autant, ce qui provoque d'amers conflits s'ils ne le font pas.

Bauhaus et Capitol sont partenaires dans de nombreux échanges commerciaux, malgré le différend de l'archipel Graveton. Les dirigeants de Bauhaus veillent à ce que leurs citoyens ne jalouent pas la liberté de ceux de Capitol, et le Ministère de la Vérité se donne beaucoup de mal pour « éduquer » les citoyens de Bauhaus à propos des éléments négatifs de la culture Capitolienne comme l'avarice, l'individualisme et la corruption. Ainsi, il est clair pour tous que les libertés plus limitées offertes par les Ducs Électeurs y sont de loin préférables.

Bauhaus est en relation d'affaire avec Mishima, mais souvent en serrant les dents. Quand la Légion Obscure atteint Vénus pour la première fois, Mishima en profita pour s'emparer de vastes étendues de terre qu'elle possède encore aujourd'hui. Même si les deux mégacorporations ont été jusqu'à la guerre, la plupart des conflits actuels se limitent à des escarmouches : il y a de bien plus grands dangers sur Vénus. Les Ducs Électeurs considèrent Mishima comme indigne de confiance, les espions de cette mégacorporation ayant dérobé des designs de Bauhaus en de multiples occasions pour ensuite produire en masse des copies de qualité inférieures, pour le plus grand chagrin des Électeurs. Il va sans dire que le Ministère de la Vérité exagère ces crimes pour que le Roturier lambda de Bauhaus croie que la Corporation Mishima tout entière ne s'est bâtie que sur de tels forfaits déshonorants et n'a donc aucune valeur en elle-même.

Il a été dit que Bauhaus et Imperial sont au mieux ennemies. Elles sont régulièrement en guerre l'une contre l'autre, mais comme elles suivent des codes d'honneur très similaires et sont structurées de la même manière, ceci se transforme rarement en haine. De telles guerres sont conduites de manière chevaleresque par les deux camps qui partagent les mêmes valeurs. Ainsi, les prisonniers sont bien traités, et les trêves et les cessez-le-feu sont respectés. Le Ministère de la Vérité décrit Imperial comme une pâle copie de Bauhaus, proclamant que ses clans ne sont guère plus que des pirates. Apparemment, les clans en question se font une joie de leur donner raison.

Les relations de Bauhaus avec Cybertronic sont la plupart du temps cordiales. Il y a deux raisons à cela. Premièrement, beaucoup des officiers hauts placés, des scientifiques et des dirigeants de Cybertronic viennent de Bauhaus, ayant rejoint leur nouvelle mégacorporation le jour de sa fondation. Alors que les autres corporations considèrent de tels retournements de veste comme inacceptables, les Ducs Électeurs regardent cela avec un respect mêlé de rancune. Les liens du sang demeurent et il faudrait une très grande provocation pour que Bauhaus se lance dans une guerre ouverte contre la petite mégacorporation. Deuxièmement, Bauhaus recherche le meilleur en toutes choses, et en matière de haute technologie, rien n'arrive à la cheville de Cybertronic. Malgré les affirmations de la Confrérie, Bauhaus ne croit pas que Cybertronic aie partie liée avec les ténèbres, et prend garde à rester neutre.

Bauhaus entretient des liens étroits avec la Confrérie, et le Ministère de la Vérité s'assure que tous les citoyens soient élevés selon les préceptes de la Lumière. Bauhaus fut la première mégacorporation à soutenir la Confrérie à ses débuts, et de nombreux Cardinaux furent choisis en son sein.

Règles Spéciales Générales de Bauhaus

Précision Indéniable : Les figurines Bauhaus ne font jamais d'Échec Critique sur un 20 naturel au dé (Fumble en VO), même si un 20 naturel reste un échec.

Doctrines de Combats : Selon le type de Seigneur de Guerre (Combat au Corps à corps, Tir ou Tech), chaque escouade de Troupe, Soutien ou Véhicule Léger peut recevoir jusqu'à 2 Doctrines de Combat pour le coût en points indiqué dans leur description. Chaque figurine de l'Escouade doit acheter la Doctrine. Les Doctrines de Combat forment un groupe distinct de Capacités Spéciales.

Seigneur de Guerre de Combat au Corps à corps

Toute Escouade de Bauhaus de type Troupe, Soutien ou Véhicule Léger d'une armée menée par un Seigneur de Guerre de Combat au Corps à corps peut prendre jusqu'à deux des Doctrines de Combat suivantes. Toutes les figurines de l'Escouade doivent acheter les mêmes Doctrines. Aucune Doctrine de Combat ne peut être achetée plus d'une fois par figurine.

Volonté de Fer (Iron Will en VO) : Une Escouade ayant Volonté de Fer gagne la capacité passive Sans Peur (Fearless en VO). La Doctrine Volonté de Fer coûte 5 points par figurine.

Schnell ! Schnell ! Schnell ! : Une escouade ayant la Doctrine passive Schnell ! Schnell ! Schnell ! gagne un modificateur de +1 à sa Valeur de Mouvement. La Doctrine Schnell ! Schnell ! Schnell ! coûte 5 points par figurine.

Écran de fumée (Smoke Flare en VO) : Un Commandant d'Escouade peut acheter la Doctrine active Écran de Fumée pour 15 points. Une fois par Partie, le Commandant d'escouade peut dépenser un Point d'Action et Brûler une Carte Ressource pour utiliser l'écran de fumée. Disposez un pion de 30mm n'importe où dans les 3ps du socle du Commandant d'Escouade. Toute figurine dans les 3ps de l'écran de fumée ne peut pas être la cible d'Attaques de Tir ou d'Actions de Charge (sauf si le tireur possède une capacité spéciale l'autorisant à ignorer les effets ou les modificateurs relatifs aux LdV). Les figurines dans les 3ps de l'écran de fumée ne peuvent cibler aucune figurine par des Attaques de Tir ou des Actions de Charge. L'écran de fumée se dissipe à la fin du Tour de Jeu. Cette Doctrine peut être utilisée par un Commandant d'Escouade Temporaire si le Commandant d'Escouade est retiré du jeu avant de pouvoir utiliser son écran de fumée.

Le moment est venu ! (The moment has come ! En VO) : Pour 15 points, une Escouade peut acheter la Doctrine passive Le moment est venu ! Si le joueur opérant Brûle une Carte Ressource, l'Escouade obtient un Modificateur supplémentaire de +2 au Mouvement pour l'Action de Charge jusqu'à la fin du Tour de Jeu.

Entraînement intensif au corps à corps (Advanced hand to hand combat training en VO) : Pour 4 points par figurine, une Escouade peut acheter la Doctrine active Entraînement intensif au corps à corps. Brûlez une Carte Ressource, l'Escouade gagne un Modificateur de +1 à sa CdC (RoA en VO).

Baïonnettes Longues (Long Bayonets en VO) : Pour 1 point par figurine, une Escouade peut acheter la Doctrine passive Baïonnettes Longues. L'Escouade gagne un Modificateur de +1 à son Bonus de Charge.

Déploiement de Flanc (Flanc Déploiement en VO) : Une Escouade maximum par armée peut acheter la Doctrine passive Déploiement de Flanc pour 7 points par figurine. L'Escouade ayant la Doctrine Déploiement de Flanc peut être déployée en utilisant les règles de Déploiement Rapide (Rapid Deployment en VO), mais ignore les effets d'un jet naturel de 20 au dé (Échec Critique, Fumble en VO) et utilise son Commandement entier pour le jet de Déploiement. Si une Escouade possède déjà la Capacité Spéciale Déploiement Rapide (Rapid Deployment en VO), elle peut acheter la Doctrine passive Déploiement de Flanc pour 4 points par figurine.

Seigneur de Guerre de Tir

Toute Escouade de Bauhaus de type Troupe, Soutien ou Véhicule Léger d'une armée menée par un Seigneur de Guerre de Tir peut prendre jusqu'à deux des Doctrines de Tir suivantes. Toutes les figurines de l'Escouade doivent acheter les mêmes Doctrines. Aucune Doctrine de Tir ne peut être achetée plus d'une fois par figurine.

Entraînement d'Éclaireur (Scout Training en VO) : Pour 3 points par figurine, une escouade peut acheter la Doctrine passive Entraînement d'Éclaireur. Les figurines ayant Entraînement d'Éclaireur possèdent la Capacité Spéciale Tireur d'Élite (Crackshot en VO).

Entraînement aux Armes Spéciales (Special Weapons Training en VO) : Pour 10 points, une Escouade peut acheter la Doctrine passive Entraînement aux Armes Spéciales. Les escouades ayant Entraînement aux Armes Spéciales peuvent relancer les jets ratés pour Prendre l'Arme (Get the Gun en VO).

Visée Sûre (Steady Aim en VO) : Pour 15 points, une Escouade peut acheter la Doctrine active Visée Sûre. Une fois par partie, Brûlez deux Cartes Ressources. Toute figurine de l'Escouade ayant Visée Sûre gagne un modificateur de +6 à la Portée (Range en VO) de leur arme de tir.

Détecteur de Mouvement (Motion Beacon en VO) : Pour 3 points par figurine, une Escouade peut acheter la Doctrine active Détecteur de Mouvement. Au début de l'Activation de l'Escouade, Brûlez une Carte Ressource. L'Escouade ignore alors tous les modificateurs négatifs à la LdV et à la Portée en jeu (mais doivent quand même disposer d'une LdV).

Chargeurs Améliorés (Extended Clips en VO) : Une Escouade maximum par armée peut acheter la Doctrine passive Chargeurs Améliorés pour 4 points par figurine. L'Escouade peut alors utiliser l'Action Spéciale d'Escouade Tir Suppressif (Suppression Fire en VO).

Signal de Ciblage (Tergetting Flare en VO) : Pour 12 points, une Escouade peut acheter la Doctrine passive Signal de Ciblage. Les Escouades ayant Signal de Ciblage peuvent relancer tout test de CT raté pour les armes de type Explosion.

Seigneur de Guerre Tech

Toute Escouade de Bauhaus de type Troupe, Soutien ou Véhicule Léger d'une armée menée par un Seigneur de Guerre Tech peut prendre jusqu'à deux des Doctrines Tech suivantes. Toutes les figurines de l'Escouade doivent acheter les mêmes Doctrines. Aucune Doctrine Tech ne peut être achetée plus d'une fois par figurine.

Blitzkrieg : Pour 10 points par figurine, une Escouade de Véhicules Légers peut acheter la Doctrine active Blitzkrieg. Brûlez une Carte Ressource. Les Véhicules Légers ayant Blitzkrieg reçoivent un modificateur supplémentaire de +2 à leur Valeur de Mouvement.

Protocole d'auto réparation (Auto Repair Protocol en VO) : Pour 15 points, une Escouade de Véhicules Légers peut acheter la Doctrine passive Protocole d'auto réparation. Une fois par Activation, un Véhicule Léger avec Protocole d'auto réparation peut tenter de récupérer un PS (SP en VO) auparavant perdu. Sur un jet de dé de 1 à 3, un PS au choix du joueur opérant est récupéré.

Blindage Renforcé (Reinforced Armour Plates en VO) : Pour 25 points par figurine, une Escouade de Véhicules Légers peut acheter la Doctrine passive Blindage Renforcé. Toutes les localisations gagnent un Modificateur de +1 à leur VB (AV en VO).

Blindage Réactif (Reactive Armour Plates en VO) : Pour 45 points par figurine, une Escouade de Véhicules Légers peut acheter la Doctrine passive Blindage Réactif. Les tests de VB (AV en VO) ratés contre les armes ayant une VAV (AVV en VO) de 1-3 peuvent être relancés.

Blindage Arrière Renforcé (Reinforced Rear Plating en VO) : Pour 20 points par figurine, une Escouade de Véhicules Légers peut acheter la Doctrine passive Blindage Arrière Renforcé. Les Véhicules Légers avec Blindage Arrière Renforcé voient leur VB (AV en VO) Arrière améliorée jusqu'à la valeur Avant.

Entraînement à la Médecine d'Urgence (Field medic Training en VO) : Pour 15 points, un Commandant d'Escouade peut acheter Entraînement à la Médecine d'Urgence. Un Commandant d'Escouade avec Entraînement à la Médecine d'Urgence possède la Capacité Spéciale Médecin 2

(Medic 2 en VO).

Sacs de sable (Sandbag Equipment en VO) : Pour 20 points, une Escouade peut être équipée de sacs de sable. Lors de chaque Tour de Jeu, une Escouade peut utiliser la Doctrine active Sacs de Sable si l'Escouade toute entière dépense un Point d'Action par figurine (en utilisant les règles des Actions Spéciales d'Escouade) et Brûle une Carte Ressource. Disposez 3 pions de 30mm « Sacs de sable » (en ligne droite et en contact socle à socle les uns des autres) à jusqu'à 3ps du Commandant d'Escouade (ou du Commandant d'Escouade Temporaire). Les pions 3 « Sacs de Sable » comptent comme du Terrain Difficile (Heavy terrain en VO) de 0,5ps de haut et fournissent du Couvert Lourd avec une VB (AV en VO) de 18 et 1PS (1SP en VO). Les pions Sacs de Sable restent en jeu jusqu'à ce que leurs PS soient réduits à 0.

Angelika Drachen
Sœur-Templière de la Maison Valmonte

Fille de la noble lignée de la Maison Valmonte, Angelika Drachen est crainte des soldats de sa propre corporation comme de ses ennemis. Armée d'un pistolet HG-25 « Equalizer » et de son neurofouet caractéristique, arborant le casque en forme de crâne des Forces Spéciales de Bauhaus, Drachen offre une silhouette redoutable sur le champs de bataille. Ayant servi dans toutes les zones de guerre d'importance pour sa corporation, l'avant de sa veste bordée de fourrure est couvert de médailles et décorations. Elle en porte la plupart au combat, comme preuve de ses victoires pour ses troupes comme pour ses ennemis.

La sœur-templière Drachen n'est pas une tacticienne, même si elle est un officier senior dans la Garde Noble de sa propre Maison. Elle obéit directement au Ministère de l'Armée, accomplissant des missions sur l'ordre des officiers les plus gradés. Le rôle de Drachen est de booster le moral des forces de sa mégacorporation tout en affaiblissant celui de l'ennemi. Si une unité de Bauhaus est repérée comme étant moins performante que prévu, Drachen effectuera tous les changements nécessaires dans la chaîne de commandement pour remédier à cela. En commençant par les plus gradés, Angelika supervise une réorganisation meurtrière, prenant même le commandement elle-même si nécessaire. Ayant renvoyé ou exécuté le commandant en charge, elle initie une purge du cadre d'officiers et un régime strict de discipline et de rééducation pour les hommes du rang. Quand elle estime que l'unité a été suffisamment renforcée, elle la mène au combat. Elle commande personnellement ou laisse une unique chance aux nouveaux officiers de prouver leur valeur. D'ordinaire, ses méthodes expéditives et son exemple au combat font que tous les problèmes de moral et/ou de commandement ont été résolus. Si ce n'est pas le cas, elle n'hésitera pas à procéder à des exécutions sur le champs de bataille pour illustrer ses propos. Quand elle n'impose pas terreur et discipline dans les rangs de sa propre mégacorporation, Drachen est chargée d'effrayer les ennemis de la Corporation Bauhaus. Elle réalise cela par une combinaison de prouesses au combat et de propagande très efficace. Angelika est une experte pour convaincre les troupes ennemies de lui obéir en abandonnant leurs positions plutôt que d'affronter sa colère en cas de désobéissance. Les commandants ennemis confrontés à de telles tactiques voient le moral de leur troupe vaciller alors que les intérêts de la Corporation Bauhaus sont renforcés.

Au combat, Angelika Drachen est un ouragan de précision meurtrière. Tout en conservant une grâce toute féminine que certains assimilent à tort à de la faiblesse, elle est capable de passer d'une position attentiste languide à une explosion de violence en un clin d'œil. Elle est d'une précision mortelle avec son pistolet, aussi à l'aise dans le tir en pleine tête sur un ennemi que dans l'exécution par derrière d'un officier de Bauhaus en fuite. Son arme préférée reste cependant son neurofouet, avec lequel elle tue ou paralyse d'un toucher, selon sa bonne volonté. Ceux qu'elles tuent directement ne sont pas les plus à plaindre, car ceux qu'elles fait prisonniers découvrent très vite la terrible cruauté cachée sous la féminité désarmante de Drachen.

| Caractéristiques | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|---------|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 5 | 17 | 15 | 10 | 8 | 15 | 18 | 3 | 15 (12) | 170 |

Type : Seigneur de guerre (Combat au Corps à corps), socle moyen (40mm), Unique

Équipement : Pistolet amélioré MP-25 Equalizer, Neurofouet de Harstein & Becker Industries, Armure Légère Supérieure de Bauforce

Armure : Armure Légère Supérieure de Bauforce (pas de Modificateurs de catégorie d'Arme)

Arme de tir :

| Pistolet amélioré MP-25 Equalizer | | | | |
|-----------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 12 | 13 | 1 | 0 | Perforant (P) |

Passive : Munition Sans merci : Les Figurines recevant des Effets de Blessure du Pistolet amélioré MP-25 Equalizer voient leur Valeur d'Armure divisée par 2 et tout test d'Armure Impénétrable réussi doit être relancé.

Passive : En pleine tête : Si un test de CT en utilisant le Pistolet amélioré MP-25 Equalizer obtient un 1 naturel, l'attaque gagne Force Critique 2.

Armes de Combat au Corps à corps

| Neurofouet de Harstein & Becker Industries | | | | |
|--|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| 2 | +2 | 3 | 4 | Plasma |

Passive : Étranglé : Les Figurines ennemies débutant leur Activation à PACC d'Angelika doivent tester leur Vol, selles échouent, leur CC est divisée par 2 jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Étranglé n'affecte pas les Escouades ayant la capacité spéciale sans Peur.

Active : Recharge du Neurofouet : Une fois par Activation, Brûlez 1 Carte Ressource pour Recharger le Neurofouet. Le Neurofouet crée un lien cérébral avec une figurine ciblée (alliée ou ennemie) à PACC d'Angelika. Placez un pion Neurofouet à côté de la figurine ciblée. Pour chaque pion Neurofouet en jeu, le Neurofouet reçoit un Modificateur de +2 à sa For (jusqu'à un maximum de For 20). La capacité spéciale Recharger le Neurofouet doit cibler une figurine différente lors des Tours de Jeu suivants. Un maximum de 4 pions peut être alloué à une Figurine ciblée, chaque pion lui infligeant un Modificateur de -2 en For (For1 minimum). Les pions Neurofouet restent en jeu avec la Figurine ciblée jusqu'à ce que la Figurine soit retirée du jeu ou que la Figurine ciblée termine son Activation hors de PACC d'Angelika.

Active : Arc d'énergie du Neurofouet : Brûlez 1 Carte Ressource. Angelika peut libérer un arc électrique depuis son Neurofouet. Quand cela se produit, l'attaque de Neurofouet compte comme un Arc d'énergie du Neurofouet. Cette Attaque est considérée comme un Tir.

| Expulsion d'énergie du Neurofouet | | | | |
|-----------------------------------|-----|-----|-----|----------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| LF | 14 | 1 | 5 | Explosion (LF) |

Active : Engin de Distorsion de la Maison Valmonte : Brûlez 3 Cartes Ressource. Mettez un pion de 30mm (qui compte comme du terrain intermédiaire de 1ps de haut) n'importe où sur le champs de bataille en LdV d'Angelika. Le pion a une Vb de 15 et 1 PS, il est touché automatiquement au corps à corps. Toute Figurine dans les 3ps du pion ne peut pas effectuer d'Attaque de Tir. Seul un pion Engin de Distorsion de la Maison Valmonte peut se trouver en jeu jusqu'à ce que ses PS soient réduits à zéro ou que le joueur qui le contrôle décide de le retirer pendant sa Phase de Contrôle.

Capacités spéciales : **Dissention**, **Exécution (Seigneur de guerre)**, **Sans peur**, **Peur 2**, **Mépris (tous)**, **Brutale**, **Féroce**, **Sœur Templière de la Maison Valmonte**

Passive : Sœur Templière de la Maison Valmonte : Une escouade de Juggernauts peut être recrutée en tant que Troupe.

Note du concepteur : « Recruter comme Troupes » remplace la catégorie actuelle de l'Escouade par « Troupes » ; par conséquent, le Commandant d'escouade accorde 1 Carte Ressource comme d'habitude.

Mark Steiner

Max Steiner est empli de contradictions. D'un côté, c'est un soldat extraordinaire aux multiples décorations et adulé par ses subordonnés. De l'autre, Steiner est considéré par nombre de ses supérieurs, ainsi que par beaucoup de nobles de la Corporation Bauhaus, comme un bon vivant arrogant, vain, vantard et égocentrique. En réalité, tout cela est vrai ! Comme la plupart de ceux qui obtiennent un grade dans l'armée de Bauhaus, Steiner est de sang noble, même si sa maison n'est pas des plus puissantes. Il a passé sa jeunesse à faire la fête avec des jeunes de son rang, savourant la vie de privilégié octroyée par son statut. Comme tous ses pairs, Steiner a servi dans l'armée de Bauhaus, dans les Hussards dans son cas, même s'il a accumulé plus de cas d'insubordination et de blâmes que de citations obtenues au service de sa corporation. Tandis que ses pairs faisaient avancer la cause de leurs maisons et de leur corporation, Steiner s'enlisait dans un borborygme de décadence et d'excès en tous genres jusqu'à ce qu'il accomplisse un crime si transgressif qu'il attira l'œil courroucé des seigneurs de l'aristocratie de Bauhaus. Le jeune Steiner se vit proposer un choix : renoncer à son statut de noble et mener une vie de dissolution, ou réaffirmer sa loyauté à sa maison et tout recommencer en intégrant les Forces Spéciales. Steiner fit son choix, et après avoir brillamment passé les tests requis, il intégra une des unités d'élite de sa corporation – les Rangers Vénusiens.

En servant dans l'Enfer Vert de Vénus, Steiner fut transformé. Il réalisa l'horreur de la Symétrie Obscure en affrontant les pires monstruosité nécrotechnologiques que pouvait lui envoyer la Légion Obscure. Il vit ses frères d'armes bien aimés massacrés dans leur prime jeunesse, pour se voir ensuite réanimés par les procédés dégradants de la symétrie puis envoyés affronter leurs semblables en tant qu'ignobles Légionnaires Morts-vivants pourrissants. Il fit aussi face aux élites des autres corporations, mais réserva l'essentiel de sa haine à la Légion Obscure. Ayant combattu au sein de tant de batailles contre les serviteurs des Népharites, il était impensable que le Major Steiner ne reçoive pas le plus grand honneur que puisse désirer un soldat humain – il fut invité par le Cartel à rejoindre la crème des crèmes, les Commandos de la Mort. Là, Steiner réalisa que les adversaires affrontés jusque là n'était que la partie visible d'un iceberg nécrotique, un simple aperçu des horreurs qui attendaient que les Népharites puissent s'établir pour de bon dans les mondes du système solaire. En tant que Commando de la Mort, il s'est introduit dans les Citadelles Noires, et a aperçu des visions qui auraient rendus fous la plupart des hommes. En dépit de sa transformation de noble décadent en vétéran endurci, l'ancien Steiner est encore en lui. Il fait toujours preuve de son arrogance et de sa vanité, mais à présent, son regard le trahit. Quand il n'est pas en service, il est connu pour faire la fête, avec les seigneurs comme avec les vagabonds. Là où il est très différent de son ancien personnage, c'est dans son dévouement à sa cause. Max Steiner cessera sur l'heure sa bringue pour répondre à un ordre, mettant son masque en forme de crâne des Forces Spéciales de Bauhaus et prenant les armes contre les ennemis de sa corporation ou de l'humanité.

| Caractéristiques | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|---------|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 5 | 16 | 16 | 10 | 9 | 16 | 17 | 3 | 16 (12) | 200 |

Type : Seigneur de guerre (Tir), socle moyen (40mm), Unique

| Caractéristiques | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|---------|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 5 | 15 | 15 | 10 | 8 | 16 | 17 | 3 | 15 (11) | 175 |

Type : Seigneur, Socle moyen (40mm), Unique

Équipement : Mitrailleurse Lourde Bauforce Deathlockdrum, Sabre de Duel, Armure de garde de qualité supérieure MK.III

Armure : Armure de garde de qualité supérieure MK.III (pas de Modificateurs de catégorie d'Arme)

Arme de tir

| Mitrailleuse Lourde Bauforce Deathlockdrum | | | | |
|--|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 15 | 4 | | Perforant (A) |

Active : Balles stoppantes : Les Forces Spéciales de Bauhaus se voient confiées toutes sortes d'équipements expérimentaux et dans le cas de Max Steiner, il a reçu des balles Stoppantes. Brûlez 1 Carte Ressource. La Mitrailleuse Lourde Bauforce Deathlockdrum reçoit des Modificateurs de +2 à la For et +1 à la VAV.

Passive : Munitions Bénies : La Deathlockdrum a été conçue pour affronter les créatures monstrueuses de la Légion Obscure. Les Figurines de la Légion Obscure ne peuvent pas effectuer de jets de Soins contre des Effets de Blessures infligés par la Mitrailleuse Lourde Bauforce Deathlockdrum.

Armes de Combat au Corps à corps

| Sabre de Duel | | | | |
|---------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| 1 | +1 | 2 | 0 | Perforant |

Capacités spéciales : Infiltration, Camouflage 2, Ranger, Commando de la Mort, Sans peur, Sabotage, Major du 2nd régiment de Rangers Vénusiens

Passive : Sabotage : Max Steiner et son 2nd régiment de Rangers Vénusiens, les Schättenfänger, sont des maîtres du subterfuge. Une fois que les deux armées se sont déployées, toute armée affrontant Max doit révéler la Cible de son Agenda Corporatiste.

Passive : Major du 2nd régiment de Rangers Vénusiens : Si Max Steiner est recruté dans une armée de Bauhaus, le joueur peut recruter une Escouade de Rangers Vénusiens comme Troupes. Si Max est le Seigneur de Guerre, 2 escouades de Rangers Vénusiens peuvent être recrutées comme Troupes.

Note du Concepteur : « Recruter comme Troupes » remplace la catégorie actuelle de l'Escouade par « Troupes » ; par conséquent, le Commandant d'escouade accorde 1 Carte Ressource comme d'habitude.

Valérie Duval
7^{ème} Étoile Mourante

Femme de grande beauté, aux boucles volantes de cheveux noisette soyeux, aux yeux chaleureux qui démentent son extérieur froid, Valérie Duval connut une vie malchanceuse, emplie de mélancolie et de malheur. Elle passa son enfance sous l'autorité d'un père officier, après que sa mère décède de maladie. Elle était fille unique, ce qui poussa son père vers l'alcoolisme. Même s'il ne la frappa jamais, il était aigri que sa femme ne lui ait pas offert le fils qu'il désirait pour perpétuer la lignée militaire des Duval. C'est cet écrasant sentiment de culpabilité qui poussa Valérie Duval à devenir ce qu'elle est aujourd'hui. Pour montrer ses capacités à son père, elle intégra l'armée de Bauhaus, servant dans les Blitzers et se spécialisant dans la destruction d'importants objectifs corporatistes. Pendant les batailles qui faisaient rage sur sa Vénus natale, le père de Valérie Duval fut brutalement torturé et sacrifié par des cultistes hérétiques d'Algeroth. Elle ne sut jamais si elle était parvenue à se montrer digne du seul homme de sa vie, ne put plus écouter ses histoires de glorieuses victoires contre Imperial, ne supporta plus de vivre sans cette acceptation qu'elle n'aurait jamais. Il ne lui restait plus rien. Ces années d'errance allaient déterminer son futur. Duval fut contactée par le Ministère de la Foi de Bauhaus, un ordre lié à la Confrérie, un ordre qui lui offrit le nouveau départ dont elle avait désespérément besoin. Un ordre où elle pourrait se débarrasser de son sentiment d'échec et d'isolation, un ordre dans lequel elle pourrait accomplir une vengeance destructrice contre les forces des Légions Obscures. Elle rejoignit le 7^{ème} Régiment d'Étoiles Mourantes du Duc d'Heimburg, où elle subit un entraînement intensif au combat. En tant que membre de plein droit des Étoiles Mourantes, Valérie Duval entraîne ses ennemis dans une danse mortelle. Elle devint un assassin expert, utilisant ses deux matraques EN-13 et son pistolet Punisher à silencieux pour tuer discrètement les ennemis de l'humanité. Elle fut remarquée par le Ministère de la Peur de Bauhaus, qui la fit entrer dans les renommés Services de Renseignement. Ainsi, Duval put accomplir des missions de très grande importance pour la mégacorporation, avec le plus souvent des objectifs de capitaux ou d'assassinats corporatistes.

Depuis qu'elle a intégré le Ministère de la Peur, Duval ne perd pas son temps en relations humaines. Elle ne s'intéresse qu'à sa carrière militaire. Rares sont ceux qui sont proches d'elle. Ces rares personnes ne l'interrogent pas sur ses intentions, ni sur le passé empli de malheurs qui hante encore ses cauchemars. Qu'on la connaisse personnellement ou non, Valérie Duval est l'un des assassins les plus sans pitié et les plus efficaces du système solaire.

| Caractéristiques | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|---------|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 5 | 18 | 12 | 11 | 10 | 16 | 17 | 3 | 15 (10) | 210 |

Type : Seigneur de guerre (Psy- compte comme étant de Corps à corps pour les Doctrines), socle moyen (40mm), Unique

| Caractéristiques | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|---------|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 5 | 17 | 12 | 10 | 10 | 16 | 17 | 3 | 14 (10) | 190 |

Type : Seigneur, Socle moyen (40mm), Unique

Équipement : Pistolet à silencieux P60 Punisher, matraques EN-13, Armure Bénie d'Étoile Mourante, Grenades lacrymogènes

Armure : Armure Bénie d'Étoile Mourante (pas de Modificateurs de catégorie d'Arme)

Arme de tir

| Pistolet à silencieux P60 Punisher | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18 | 11 | 2 | 0 | Perforant (P) |

Passive : Élimination Silencieuse : Tout test d'Armure réussi contre des Effets de Blessures causés par le Pistolet à silencieux P60 Punisher sur l'Arrière de la Cible doivent être relancés.

| Grenades lacrymogènes | | | | |
|-----------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| For/PE | - | 1 | - | Explosion (G) |

Passive : Gaz lacrymogène : Mettez un pion Gaz lacrymogène près de chaque Figurine touchée par le Gabarit des Grenades lacrymogènes. Toutes les Figurines ayant un pion Gaz lacrymogène reçoivent un Modificateur supplémentaire de -4 à leur CT. Les effets de plusieurs pions Gaz lacrymogène ne sont pas cumulatifs.

Armes de Combat au Corps à corps

| Matraques EN-13 | | | | |
|-----------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| 1.5 | +3 | 1* | 1 | Plasma |

Passive : Assassinat : Quand elle attaque une Figurine dans son orientation Arrière, Valérie Duval gagne +3 en For.

Passive : Sang du Cardinal : Comme elles sont proches de la Confrérie, les Armes de Combat au Corps à corps des Étoiles Mourantes ont été bénies par le sang sacré du Cardinal Durand. Les tests de Soins ne peuvent pas être tentés contre les Effets de Blessure infligés par Valérie Duval.

Passive : Attaque Consécutive : Pour chaque test de CC réussi avec ses matraques EN-13, la CdC de Valérie Duval est augmentée de 1. Chaque test suivant de CC obtient un Modificateur Supplémentaire de -1 à la CC par rapport au précédent.

Passive : Armes tout en finesse : La CdC des matraques EN-13 ne peut être augmentée d'aucune manière, exceptée l'Attaque Consécutive.

Capacités spéciales : Sans peur, Mépris (Légion Obscure), Camouflage 2, Infiltration, Commando de la Mort, Tempête de Destruction, Major du 7ème régiment d'Étoiles Mourantes, Mirage à Réfraction, Distraction, Flamme Purificatrice du 7ème régiment

Passive : Major du 7ème régiment d'Étoiles Mourantes : Une armée de Bauhaus incluant Valérie Duval peut recruter deux Escouades d'Étoiles Mourantes améliorées gratuitement en Étoiles

Mourantes du 7^{ème} régiment. Les Étoiles Mourantes du 7^{ème} régiment reçoivent +1 à leur CC et ont la capacité spéciale Infiltration.

Passive : Tempête de Destruction : Vamérie Duval dispose d'une LdV à 360° si elle est Engagée et peut choisir d'attaquer des Figurines à l'Avant ou à l'Arrière d'elle.

Active : Distraction : Brûlez 2 Cartes Ressource. Une Figurine à portée de Valérie Duval ne peut utiliser aucune capacité Active jusqu'à la fin du Tour de Jeu. La Dégradation Psy ne coûte aucun Point d'Action pour être utilisée.

| Distraction | | | | |
|-------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 1.5 | - | 1 | - | Psy (D) |

Active : Mirage à Réfraction : Brûlez 1 Carte Ressource et dépensez un Point d'Action. L'Escouade ciblée devient presque impossible à distinguer. Les Figurines essayant de Tirer sur une Escouade avec Mirage à Réfraction reçoivent un Modificateur supplémentaire de -5 à leur CT.

| Mirage à Réfraction | | | | |
|---------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18 | - | 1 | - | Psy (A) |

Active : Flamme Purificatrice du 7^{ème} régiment : Brûlez 1 Carte Ressource et dépensez un Point d'Action pour que Valérie utilise l'attaque de tir psy Flamme Purificatrice du 7^{ème} régiment.

| Flamme Purificatrice du 7 ^{ème} régiment | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| LF | 14 | 1 | 7 | Psy (T) |

Hussards

Les Hussards constituent l'infanterie régulière de la Corporation Bauhaus. Ils sont parmi les mieux équipés et les mieux armés de toutes les armées corporatistes ordinaires, et comme tous les citoyens de Bauhaus doivent servir ponctuellement dans l'armée, il y a toujours des recrues disponibles. Les Hussards sont organisés en grands régiments, la plupart associés et recrutés dans une région ou une ville spécifiques parmi les vastes territoires de la mégacorporation. Chaque régiment est très fier de son héritage militaire et les recrues sont abreuvées d'histoires concernant leurs prédécesseurs jusqu'à ce qu'ils apprécient à leur juste valeur les critères qu'ils doivent surpasser. Beaucoup de ces régiments remontent aux premiers jours de la Corporation Bauhaus. Quelques-uns prétendent même précéder le grand exode, même si en vérité il subsiste peu de témoignages fiables datant de cette période troublée de l'histoire de l'humanité. Beaucoup de régiments arborent des décorations les associant à la conquête de Vénus du temps des premiers Bâtisseurs de Foyers, et beaucoup se souviennent des exploits de leurs prédécesseurs pendant la Première Guerre Corporatiste. Le niveau d'équipement du Hussard le moins gradé n'est égalé parmi les autres corporations que par les Chasseurs de Cybertronic. Selon leur statut opérationnel, les Hussards sont armés du polyvalent fusil d'assaut AG-11, une arme que tout citoyen de Bauhaus ayant reçu une instruction militaire (c'est à dire tous) peut démonter et réassembler d'instinct, ou du plus puissant fusil d'assaut Panzerknacker AG-17, fiable mais coûteux. Les Hussards sont généralement équipés d'une armure Mark IV, courante chez les militaires de Bauhaus. Elle consiste en un plastron épais et deux épaulières, dans lesquelles sont stockés des médicaments et des chargeurs de munition supplémentaires. Elle inclut également des jambières et des protections de bras. Le plus frappant reste le casque recouvrant intégralement le visage et surmonté d'une pique qui définit les Hussards dans tous les mondes intérieurs. La couleur standard de l'armure de la plupart des régiments de Hussards est un vert-gris. Cependant, Bauhaus encourage les initiatives, et de nombreux motifs de camouflage ont été créés selon les lieux de combat. Un motif souvent vu sur Vénus reproduit astucieusement les ombres créées par la lumière pénétrant la canopée de la jungle, motif que les ennemis des corporations rivales n'aperçoivent souvent que trop tard.

| Caractéristiques | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|----|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 5 | 12 | 13 | 8 | 8 | 13 | 15 | 1 | 12 | 80 |

Type : Troupes, petits socles (30mm)

Composition de l'Escouade : 1 Commandant d'Escouade des Hussards et 4 Hussards

Effectif de l'Escouade : 5-12 Hussards

Armure : Armure de Hussard MK.IV (Explosion -2)

Améliorations d'Escouade : L'effectif de l'Escouade peut être augmenté de jusqu'à 7 Hussards pour 16pts par Figurine. L'Escouade toute entière peut être équipée de Grenades Anti Infanterie pour 3pts par Figurine. 1 Figurine sur 5 peut remplacer son Fusil d'assaut Panzerknacker AG-17 par un Lance-Roquettes ARG-17 pour 20pts ou une mitrailleuse légère MG-40 pour 12pts.

Équipement : Fusil d'assaut Panzerknacker AG-17, lance-grenades UBGL GW-170, Couteau de combat, Armure de Hussard MK.IV

Armes de tir

| Fusil d'assaut Panzerknacker AG-17 | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 12 | 1 | 0 | Perforant (A) |

Active : lance-grenades UBGL GW-170 : Brûlez 1 Carte Ressource. Le Hussard concerné peut utiliser son UBGL GW-170 à la place de son Fusil d'assaut Panzerknacker AG-17.

| Lance-grenades UBGL GW-170 | | | | |
|----------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 12/PE | 11 | 1 | 1 | Explosion (G) |

Passive : Attention ! : Toute Escouade recevant un Effet de Blessure de la part d'un UBGL GW-170 doit immédiatement passer un Test de Pilonnage.

| Lance-Roquettes ARG-17 (Anti Blindé) | | | | |
|--------------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 16 | 1 | 7 | Perforant (S) |

Passive : Munition explosive : Dégâts Critiques 2

Passive : Rechargement lent : La CdT de l'ARG-17 ne peut être augmentée d'aucune manière.

| Mitrailleuse légère MG-40 | | | | |
|---------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18 | 14 | 2 | 0 | Perforant (S) |

Passive : Tir combiné : Si une Escouade possède 2 Mitrailleuses légères MG-40, elles peuvent accomplir une Action Spéciale de Tir Combiné. Les deux Figurines équipées des MG-40 doivent participer à cette Action Spéciale de Tir Combiné.

Armes de Combat au Corps à corps

| Couteau de Combat | | | | |
|-------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| SàS | +1 | 1 | 0 | Perforant |

Capacités spéciales : **Élément Essentiel de Bauhaus, Efficacité due à l'entraînement**

Passive : Élément Essentiel de Bauhaus : Les Hussards de Bauhaus relancent toujours leurs tests de Cd ratés.

Passive : Efficacité due à l'entraînement : L'Escouade parvient à Prendre l'arme sur un jet de 1-15.

Étoiles Mourantes

Créées dans le cadre du programme anti Légion Obscure instauré par le Ministère de la Peur de Bauhaus, les Étoiles Mourantes constituent une force commandée conjointement par le Ministère Suprême de la Guerre et le Ministère Suprême de la Lumière. Ses membres sont recrutés parmi ceux possédant de bonnes raisons de haïr la Légion Obscure et qui sont prêts à se sacrifier pour repousser les Ténèbres. Les Étoiles Mourantes sont utilisées pour la reconnaissance et le sabotage contre la Légion Obscure, mais il se murmure que beaucoup œuvreraient sous couverture, assassinant les Hérétiques infiltrés dans Bauhaus ou d'autres corporations. Typiquement, les membres de cette unité sont légèrement armés et protégés, favorisant discrétion et rapidité au détriment de l'équipement lourd de protection. Il n'existe pas d'uniforme standard, mais la plupart préfèrent une combinaison moulante, dont le tissage protège peu des impacts et des poisons rencontrés dans les jungles Vénusiennes. Ils ne portent que peu de pièces d'armure, le plus souvent des épaulières, pour se déplacer librement.

Sur le champ de bataille, les Étoiles Mourantes remplissent plusieurs rôles. Elles sont souvent utilisées en tant qu'équipes de recherche spécialisées, leur motivations et leurs compétences leur permettant de détecter et d'identifier leurs ennemis de la Légion Obscure. Souvent, d'autres unités comme des Hussards ou des Rangers Vénusiens sont appelés pour combattre le gros des forces ennemies pendant que les Étoiles Mourantes recherchent puis combattent une cible précise, des serviteurs importants des Ténèbres comme des Népharites. Elles excellent en combat rapproché, mais ne sont pas surhumaines pour autant. Les pertes sont souvent très élevées car la confrontation avec l'objet de leur peur ne peut se terminer que par l'éradication d'un des deux camps en présence. Les Étoiles Mourantes ne se font guère d'illusions et ne refusent jamais les missions suicides ; de fait, mourir en combattant les maîtres des Ténèbres est exactement ce qu'elles recherchent. Un des traits les plus marquants aux yeux des observateurs extérieurs est que cette unité ne comprend que des femmes. On ne sait trop d'où viendrait cette tradition puisqu'au début, hommes et femmes y étaient acceptés pour peu qu'ils haïssent la Légion Obscure et souhaitent la repousser. De nos jours cependant, il n'y a aucun homme en service chez les Étoiles Mourantes, même s'il ne semble pas exister de raison pour refuser que l'un d'eux n'intègre les rangs de cette unité redoutable et dévouée de Bauhaus.

| Caractéristiques | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|----|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 5 | 16 | 12 | 9 | 8 | 15 | 16 | 1 | 12 | 85 |

Type : Troupes, petits socles (30mm)

Composition de l'Escouade : 1 Commandant d'Escouade des Étoiles Mourantes et 4 Étoiles Mourantes

Effectif de l'Escouade : 5-12 Étoiles Mourantes

Armure : Armure d'Étoile Mourante (Explosion -2)

Améliorations d'Escouade : L'effectif de l'Escouade peut être augmenté de jusqu'à 7 Étoiles Mourantes pour 15pts par Figurine. 1 Figurine sur 5 peut remplacer son Pistolet P-60 Punisher par un Gehenna Puker pour 10pts.

L'Escouade toute entière peut être équipée de Grenades Incendiaires pour 4pts par Figurine.

L'Escouade toute entière peut être équipée de Grenades Anti chars pour 4pts par Figurine.

Équipement : Pistolet P-60 Punisher, Épée Courte Punisher, Armure d'Étoile Mourante

Armes de tir

| Pistolet P-60 Punisher | | | | |
|------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18 | 11 | 1 | 0 | Perforant (P) |

Active : En pleine tête : Si un test de CT en utilisant un Pistolet P-60 Punisher donne un 1 naturel, l'attaque gagne Force Critique 2.

| Gehenna Puker | | | | |
|---------------|-----|-----|-----|-------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| LF | 14 | 2 | 1 | Plasma (LF) |

Armes de Combat au Corps à corps

| Épée Courte Punisher | | | | |
|----------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| SàS | +2 | 2 | 0 | Perforant |

Passive : Parade : Les Figurines équipées d'une Épée Courte Punisher obtiennent une Armure Immodifiable de 10 contre les Attaques de Combat au Corps à corps.

Passive : Sang du Cardinal : Comme elles sont proches de la Confrérie, les Armes de Combat au Corps à corps des Étoiles Mourantes ont été bénies. Les tests de Soins ne peuvent pas être tentés contre les Effets de Blessure infligés par les Étoiles Mourantes .

Active : Béni par la Confrérie : Brûlez 1 Carte Ressource pour augmenter la Valeur de CdC de l'Épée Courte Punisher d'une Figurine de +2.

Capacités spéciales : Sans Peur, Camouflage 1, Mépris (Légion Obscure), Elles viennent de nulle part !, Frapper au cœur des Ténèbres

Passive : Elles viennent de nulle part ! : Les Étoiles Mourantes peuvent se déployer en utilisant Déploiement Rapide. Si elles le font, elles utilisent leur Cd non modifié et ignorent les effets d'un 20 naturel (échec critique).

Active : Frapper au cœur des Ténèbres : Brûlez 1 Carte Ressource. L'Escouade obtient la capacité spéciale Sens de Prédateur.

Rangers Vénusiens

Les Rangers Vénusiens constituent la plus connue des Forces Spéciales de Bauhaus – ils sont mêmes une des unités militaires les plus célèbres du système intérieur. Dans les premières années de leur création, pendant l'attaque du Népharite Moluk sur Novakursk, ils tinrent le secteur Grafenstahl à eux seuls contre 35 Rôdeurs Prétoriens accompagnés de Kohortes de la Légion Sombre et repoussèrent l'attaque contre toute attente. Deux semaines après, ils furent déployés dans le secteur des 23^{èmes} Lowlands où ils pillèrent et détruisirent la Citadelle du Seigneur Népharite Argonath.

Depuis, ils obtinrent de nombreuses décorations au nom de Bauhaus et de l'Humanité tout entière. Les Rangers Vénusiens forment une grande armée scindée en plusieurs divisions, mais ils sont rarement déployés en nombre plus grand qu'une compagnie. Une compagnie de Rangers Vénusiens comprend jusqu'à 10 escouades différentes de dix hommes chacune, leur type dépendant de l'opération entreprise. Chaque compagnie utilise son propre motif de camouflage basé sur les lieux de leur affectation, mais certains mettent un point d'honneur à conserver la livrée majoritairement blanche, en souvenir de la victoire de leurs prédécesseurs ainsi vêtus sur Molok.

Les Rangers Vénusiens sont basés majoritairement à Volksburg, sur Vénus, mais sont assignés à d'autres domaines si nécessaire. Ils sont équipés de ce que Bauhaus peut fournir de mieux et de versions Zones Mortelles de l'armure de garde qui contient toutes sortes de mécanismes de survie. Ils portent le masque en forme de crâne typique des Forces Spéciales de Bauhaus, lequel, quand il est blanc, inspire la peur à leurs adversaires. Chaque Ranger Vénusien a été entraîné à la Forge, leur célèbre camp d'entraînement situé dans les profondeurs de l'Anneau de Feu. Ils passent là 2 ans pour maîtriser tous les aspects de la guerre, et suivent un programme de conditionnement physique auquel certains ne survivent pas.

Les Rangers Vénusiens sont les spécialistes des missions désespérées. Ils sont très performants contre les forces de la Légion Obscure, mais ils affrontent aussi souvent des adversaires d'autres mégacorporations. Ils sont souvent utilisés pour effectuer des frappes chirurgicales contre les défenseurs de lieux qui intéressent Bauhaus, comme des mines ou des usines de transformation situées dans les jungles Vénusiennes. Être en première ligne de telles prises d'objectifs a donné lieu à des rivalités avec les Forces Spéciales des autres mégacorporations, les hauts gradés jouant au chat et à la souris alors qu'ils se pourchassent dans les Enfers Verts. Comme il est bien connu que Bauhaus respecte les traditions, ses troupes se comportent honorablement. Les prisonniers sont bien traités et les blessés des deux camps sont soignés, ce qui a conduit à un grand respect entre les Rangers Vénusiens et les Lions d'Or de la Corporation Imperial notamment, souvent utilisés de manière similaire. Cependant, les Rangers Vénusiens rejettent tout concept d'honneur quand ils affrontent les Légions Obscures, car de tels actes ne sont jamais payés en retour. Dans la bataille ayant pour enjeu l'âme même de l'humanité, tous les coups sont permis.

| Caractéristiques | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|----|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 5 | 13 | 15 | 10 | 8 | 14 | 16 | 1 | 13 | 100 |

Type : Soutien, petits socles (30mm)

Composition de l'Escouade : 1 Commandant d'Escouade des Rangers Vénusiens et 4 Rangers Vénusiens

Effectif de l'Escouade : 5-10 Rangers Vénusiens

Armure : Armure de Garde MK.III (Explosion -1)

Améliorations d'Escouade : L'effectif de l'Escouade peut être augmenté de jusqu'à 5 Rangers Vénusiens pour 20pts par Figurine. 2 Figurines sur 5 peuvent remplacer leur Fusil d'assaut par un Lance-Roquettes ARG-17 pour 20pts.

Le Commandant d'Escouade peut gagner la Capacité Spéciale Médecin 2 pour 15pts.

L'Escouade toute entière peut être équipée de Capes de Camouflage pour 3pts par Figurine. Cela leur confère la Capacité Spéciale Discret.

Équipement : Fusil d'assaut AG-17 Panzerknacker, Couteau de Ranger, Armure de Garde MK.III

Armes de tir

| Fusil d'assaut AG-17 Panzerknacker | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 12 | 1 | 0 | Perforant (A) |

Active : Munitions Deathbolt :

Active : Lance-grenades UBGL GW-170 : Brûlez 1 Carte Ressource. Le Hussard concerné peut utiliser son UBGL GW-170 à la place de son Fusil d'assaut Panzerknacker AG-17.

| lance-grenades UBGL GW-170 | | | | |
|----------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 12/PE | 11 | 1 | 1 | Explosion (G) |

Passive : Attention ! : Toute Escouade recevant un Effet de Blessure de la part d'un UBGL GW-170 doit immédiatement passer un Test de Pilonnage.

| Lance-Roquettes ARG-17 (Anti Blindé) | | | | |
|--------------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 16 | 1 | 7 | Perforant (S) |

Passive : Munition explosive : Dégâts Critiques 2

Passive : Rechargement lent : La CdT de l'ARG-17 ne peut être augmentée d'aucune manière.

Armes de Combat au Corps à corps

| Couteau de Ranger | | | | |
|-------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| SàS | +2 | 2 | 0 | Perforant |

Capacités spéciales : Infiltration, Camouflage 2, Ranger, Adresse au tir, Pièges

Passive : Pièges : Les Rangers Vénusiens sont équipés de pièges. Après le déploiement, mais avant le déploiement des Escouades Infiltrées, placez un pion de 30mm n'importe où sur le champs de bataille (à un minimum de 12ps de toute Figurine ennemie) pour chaque Escouade de Rangers Vénusiens de votre Table d'Organisation Offensive. Toute Figurine ennemie se déplaçant dans les 5ps d'un pion doit lancer 1d20 à la fin de son Action de Mouvement. Sur un résultat de 14 à 20, elle subit une touche automatique Perforante de Force15. Les Figurines ayant une Valeur Blindée ne sont pas affectées. Si pendant la partie un gabarit (LF, FP, PE ou GE) touche un pion Piège, retirez-le immédiatement du jeu. Si une Figurine ayant une VB passe sur un Pion Piège, retirez-le immédiatement du jeu.

Note du Concepteur : Les Pièges ne peuvent pas être Ciblés. Les Figurines possédant des Grenades peuvent les lancer sur l'endroit où le pion Piège est placé pour le détruire.

Active : Adresse au tir : Brûlez 1 Carte Ressource. Jusqu'à 5 Rangers Vénusiens de la même escouade obtiennent la Capacité Spéciale Tireur d'élite. Brûlez 2 Cartes Ressource pour donner Tireur d'élite à toute l'Escouade.

Juggernauts Blindés des Hussards

Les régiments de Hussards croulent sous les nouvelles recrues, alors que la Seconde Guerre Corporatiste continue de ravager le Système Solaire. Grâce à un système de recrutement permettant aux hommes et aux femmes de s'engager dès 16 ans, Bauhaus n'est jamais en manque de troupes à pied. Pour les citoyens de la mégacorporation, un mélange de fierté personnelle et de tradition familiale commande de s'enrôler dès que possible. Cependant, les lourdes pertes humaines de la guerre s'accumulent, les régiments revenant de campagne réduits à quelques soldats. Ces rares Hussards survivants se voient admirés, décorés, et parfois mais rarement, offrir l'opportunité de rejoindre un autre régiment. Beaucoup choisissent alors d'intégrer les Hussards Blindés, ou les Juggernauts, comme les surnomment les autres mégacorporations.

La Corporation Bauhaus est considérée comme étant la meilleur du Système Solaire en ce qui concerne les combinaisons. Bien que très coûteuse à produire, la combinaison Marcheur d'Acier X0-102 est un exemple d'ingénierie de Bauhaus permettant aux Hussards Blindés de combattre dans de bonnes conditions quelle que soit la zone de guerre où ils sont déployés. La X0-102 est une combinaison hybride conçue après l'incident de Ripberg, en utilisant les plans de la Bauforschung Anzug (BFA) et des concepts avancés de la combinaison de combat Vulcan. La X0-102 est une combinaison privilégiant la force sur la mobilité et demandant peu de maintenance, tout en ayant un grand nombre d'armements possibles. Comme toutes les combinaisons individuelles de Bauhaus, la X0-102 est construite en couches de céramite et d'alliages Vénusiens très résistants. Vénus elle-même est célèbre pour ses climats extrêmes et impose à la fois d'intenses chaleurs et des froids polaires. Les Juggernauts supportent aisément ces conditions extrêmes grâce à des dispositifs internes de contrôle de la température.

| Caractéristiques | | | | | | | | | |
|------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|---------|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 4 | 14 | 12 | 10 | 8 | 13 | 15 | 2 | 16 (10) | 225 |

Type : Soutien, socles moyens (40mm)

Composition de l'Escouade : 1 Commandant des Hussards Blindés et 4 Hussards Blindés

Effectif de l'Escouade : 3-6 Hussards Blindés

Armure : Armure X-102 Steelstrider (Plasma -2)

Améliorations d'Escouade : L'effectif de l'Escouade peut être augmenté de jusqu'à 3 Hussards Blindés pour 75pts par Figurine.

Équipement : Mitrailleur Lourde MG-70, Lance-Flammes Lourde JS66, Poing Hydraulique, Armure X-102 Steelstrider

Armes de tir

| Mitrailleur Lourde MG-70 | | | | |
|--------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 14 | 4 | 1 | Perforant (A) |

| Lance-Flammes Lourde JS66 | | | | |
|---------------------------|-----|-----|-----|----------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| LF | 13 | 2 | 1 | Explosion (LF) |

Armes de Combat au Corps à corps

| Poing Hydraulique | | | | |
|-------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| SàS | +4 | 2 | 3 | Plasma |

Active : Écrabouiller : Brûlez 1 Carte Ressource. Un Hussard Blindé peut accomplir l'Action Spéciale de Combat au Corps à corps Écrabouiller, comme s'il était sur un grand socle.

Capacités spéciales : Soins 5, Bulldozer, Détecteur de Mouvement, Surcharge d'Armes, Mode Défensif

Passive : Bulldozer : Les Juggernauts peuvent se frayer un chemin au travers des murs, même ceux des bunkers. Les Juggernauts peuvent Charger au travers des murs s'il y a assez de place de l'autre côté du mur pour placer le Juggernaut. Tout Bâtiment ou Mur ainsi traversé perd automatiquement 1PS. Les Juggernauts considèrent les Bâtiments en Ruine et les Bâtiments comme du Terrain Intermédiaire en ce qui concerne le Mouvement.

Passive : Détecteur de Mouvement : Les Juggernauts n'ont pas besoin de LdV pour accomplir une Action de Charge.

Active : Surcharge d'Armes : Avant d'effectuer une Action de Tir, Brûlez une Carte Ressource pour tirer avec toutes les armes à distance de la Figurine. Ceci compte comme une Action de Tir. Lancez 1d20 avant de tirer avec les armes, si le résultat est un 20 naturel, la Figurine reçoit un Effet de Blessure sans jet d'Armure, de Soins ou d'Armure Inmodifiable. Brûlez 3 Cartes Ressources pour faire de même avec toute l'Escouade.

Active : Mode Défensif : Les Juggernauts en Mode Défensif ont une Valeur d'Armure de 20 (14). Leurs CdT et CdC sont réduites à 0 et ne peuvent être augmentées d'aucune manière.

Korps d'Artillerie

Le Korps d'Artillerie de Bauhaus (KAB), une formation d'artillerie de la taille d'une brigade, est omniprésent dans les armées de la corporation Bauhaus. Généralement assigné à des missions de défense, l'arsenal des Korps d'Artillerie comprend des obusiers anti char ou anti personnels. Ces énormes armes sont montées sur des châssis standardisés, conçus par l'entreprise Steiner Industries. Ces incroyables armes lourdes sont déployées sur le champs de bataille par des engins chenillés variés, comme des variantes du Vorreiter ou des bêtes de somme Sauriennes. Le canon le plus couramment rencontré au sein des KAB est le Système de Lance-Roquettes Multiples (SLRM) Feu d'Enfer RK-36 Feu de Dragon. Capable de tirer volées après volées de roquettes à fragmentation, il s'agit d'une arme anti personnelle vraiment dévastatrice. Les hommes manœuvrant le SLRM peuvent modifier la trajectoire des roquettes, ainsi que la densité du tapis de bombes ; ainsi le chargement maximal de 8 roquettes peut saturer une zone bien plus étendue qu'un mortier ordinaire ou un lance-grenades. Le Kanon-Obusier MKVII Feldblitzer est plus rare, un canon-obusier à fût court disposant d'une immense portée et d'une précision impressionnante pour une arme de cette catégorie. Son canon de 105mm peut utiliser deux types d'obus, les obus explosifs Feldblitzer Granate de 35 livres ou les obus à shrapnel antitank Feldblitzer de 28 livres. Les premiers sont utilisés contre des cibles légèrement blindées ou de l'infanterie, alors que les seconds sont dévastateurs contre les cibles blindées. Enfin, le canon Feldkanone 403-8 de 125mm se voit souvent utilisé malgré sa conception archaïque. Peu coûteux à produire, mais aussi la moins précise des armes des Korps d'Artillerie. Le concepteur de cette arme, Markus Krupp, n'est pas parvenu à intégrer un système de contrôle du recul satisfaisant, ce qui rend la bête très peu pratique même pour les équipes expérimentées. Le Feldkanone 403-8 utilise des obus explosifs anti blindage : quand ils sont tirés sur des blindés, ils percent l'armure extérieure puis explosent à l'intérieur, avec un déluge de shrapnel. Cela suffit généralement à arrêter le véhicule, son équipage décimé par les shrapnels.

| Caractéristiques : Opérateur Hussard | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|----|----|-----|-----|-----|----|---|----|-----|
| M | CC | CT | For | Con | Vol | Cd | B | A | Pts |
| 5 | 12 | 12 | 8 | 8 | 13 | 15 | 1 | 12 | - |

Canon

| | 1-10 | | 11-14 | | 15-18 | | 19-20 | | | | | |
|---|---|----|---|----|---|----|--|----|----------|------------|----|-----|
| M | PS Coque / VB | | PS Armes principales / VB | | PS Roues / VB | | PS Munitions / VB | | VB Avant | VB Arrière | PA | pts |
| 4 | 3 | 16 | 3 | 17 | 4 | 12 | 3 | 18 | 0 | -4 | 0 | 85 |
| | Si PS=0 ou moins, canon détruit mais reste en jeu (Terrain Difficile) | | Si PS=0 ou moins, canon détruit mais reste en jeu (Terrain Difficile) | | Si PS=0 ou moins, le véhicule ne peut plus se déplacer ou pivoter. Pour chaque PS perdu, la Valeur de M reçoit un Modificateur supplémentaire de -1 (minimum 0) | | Si PS=0 ou moins, le canon explose ! En mesurant depuis la coque du véhicule sur une distance de dd20/2 en ps, toute Figurine à portée subit une Touche Automatique Perforante de For 14 sur un résultat de 1 à 15. Toute Figurine en contact SàS subit une Touche Automatique Perforante de For 18. | | | | | |

Type : Soutien, Artillerie et Infanterie (socles de 30mm)

Composition de l'Escouade : 1 Canon, 1 Commandant des Hussards et 2 Hussards

Effectif de l'Escouade : 1-3 canons et 3-12 Opérateurs des Hussards

Équipement des Hussards : Pistolet MP-105, Couteaux de Combat, Armure de Hussard MK.IV

Armure des opérateurs : Armure de Hussard MK.IV (Explosion -2)

Armure des canons : Armature de métal (aucun modificateur)

Améliorations d'Escouade : L'effectif de l'Escouade peut être augmenté de jusqu'à 2 équipes d'armes lourdes comprenant 1 Canon et 3 Opérateurs des Hussards pour 85pts. Un Hussard supplémentaire par canon peut être ajouté pour +10pts.

Jusqu'à 1 Opérateur Hussard par canon peut être amélioré en Chef Opérateur pour 5pts. Le Chef Opérateur est un opérateur Hussard avec un Modificateur à la CT de +2 quand il utilise un canon.

Armes de tir

| Pistolet MP-105 | | | | |
|-----------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 12 | 11 | 1 | 0 | Perforant (P) |

Canon

Chaque canon DOIT être amélioré avec une des options suivantes :

Système de lance-roquettes multiples (SLRM) RK-36 Hellfire pour 0 point.

| SLRM RK-36 Hellfire | | | | |
|---------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24/PE | 12 | 4 | 0 | Explosion (G) |

Active : Bombardement Chimique : Brûlez 1 Carte Ressource. Le SLRM RK-36 Hellfire peut tirer des Obus de Bombardement Chimique. Les Figurines sous le gabarit de PE doivent passer un test de Con avec un Modificateur de -2 ou subir un Effet de Blessure. Aucun test d'Armure ou de Soins ne peut être tenté contre les Effets de Blessure du Bombardement Chimique. Les Véhicules sous le gabarit de PE perdent un PS sur un jet de 1 à 10. Lancez 1d20 pour déterminer la localisation.

Howitzerkanone MKVII pour 10pts.

| Howitzerkanone MKVII | | | | |
|----------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 36/GE | 12 | 1 | 3 | Explosion (G) |

Passive : Soutien d'artillerie : Pendant la Phase d'Activation du Korp d'Artillerie Lourde de Bauhaus, tout Commandant d'Escouade allié de Hussard, de Juggernaut ou de Vorreiter peut demander un Soutien d'artillerie au Howitzerkanone MKVII. Le Commandant d'Escouade demandant le Soutien d'Artillerie doit avoir une LdV sur la Cible. Le Howitzerkanone MKVII ou ses Opérateurs n'ont pas besoin d'une LdV pour accomplir l'Action de Tir Soutien d'Artillerie. En utilisant l'Action Spéciale Soutien d'Artillerie, le gabarit de GE dévie toujours de 1d20/4 ps.

Feldkanone 403-8 de 125mm pour 0 point.

| Feldkanone 403-8 de 125mm | | | | |
|---------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 30 | 15 | 3 | 4 | Perforant (L) |

Armes de Combat au Corps à corps

| Couteau de Combat | | | | |
|-------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| SàS | 0 | 1 | 0 | Perforant |

Capacités spéciales : Bouge ou Tire, Tirer au canon, S'abriter derrière le canon

Passive : Bouge ou Tire : Cette Escouade ne peut pas effectuer une Action de Mouvement durant un Tour de Jeu pendant lequel elle a effectué une Action de Tir. Pour déplacer le canon, 2 Opérateurs Hussards en contact SàS avec le Canon doivent accomplir une Action Spéciale d'Escouade Déplacer le canon qui coûte deux Points d'Action à chaque Opérateur Hussard. Le canon et son équipe se déplacent de la Valeur de Mouvement du canon.

Passive : Tirer au canon : Pour tirer au canon, au moins deux Opérateurs Hussards (l'un est l'artilleur et l'autre l'approvisionneur) doivent être en contact SàS avec lui. Pour tirer au canon, les deux Opérateurs Hussards en contact SàS avec lui doivent dépenser 2 Points d'Action pour effectuer une Action Spéciale d'Escouade Tirer au canon en utilisant la plus haute valeur de CT. Mesurer les portée depuis le socle du Canon. La CdT de toutes les versions de canons ne peut être augmentée d'aucune manière.

Passive : S'abriter derrière le canon : Les Opérateurs Hussards en contact SàS avec un Canon comptent comme ayant la Capacité Spéciale Discret. En ce qui concerne Bénéficiaire du Couvert, le Canon compte comme du Terrain Difficile.

Vorreiters

La moto chenillée Vorreiter est un élément essentiel de l'arsenal de Bauhaus grâce non seulement à sa technologie de pointe, mais aussi grâce aux tactiques développées par ses pilotes. Les pilotes de Vorreiter sont issus des rangs des Hussards. Quand un Hussard démontre une affinité particulière avec les montures mécaniques, une recommandation est faite. Les candidats retenus commencent alors le programme d'entraînement 4RB. Ceux qui le réussissent intègrent alors les rangs des pilotes de Vorreiter ; ceux qui échouent retournent dans leur régiment précédent en portant un badge de déshonneur : une croix noire superposée sur une image de moto Vorreiter. Les pilotes ayant réussi sont arrogants, se considérant comme supérieurs à tous les régiments de Hussards, même aux Hussards Montés sur des lézards géants. Les pilotes méprisent tous les autres, les Eidechsenliebhaber comme ils les appellent, mais à leur grand dégoût, les administrateurs militaires de Bauhaus les estiment du même rang.

Les motos Vorreiter tremblent sous les mouvements des pistons et des moteurs à explosion, elles sont souvent entendues avant d'être vues. Une épaisse fumée noire s'exhale des pots d'échappement, faisant éternuer tous les malchanceux pris dans les gaz toxiques. Les motos déchirent le sol sous elles, soulevant les mottes de terre et le sable, souvent sur le visage de la moto suivante : les pilotes de Vorreiters sont donc familiarisés avec le goût du sol des planètes intérieures, ce qui entraîne bien des plaisanteries à leur sujet. La moto Vorreiter est une vraie relique de la technologie de Bauhaus, datant de la période de l'Exode. Ironiquement, elle peut être considérée comme une relique, un dinosaure, même si faire la remarque qu'un Hussard Monté a lui aussi un dinosaure à un pilote de Vorreiter serait une folie. La conception de la moto a très peu changé depuis sa création ; elle fut conçue par le grand inventeur de Bauhaus Viktor Orreit, qui avait été sollicité pour créer un véhicule capable de traverser les zones à l'abandon de la Terre. Encombrante en apparence, la Vorreiter se révèle maniable car chaque poignée contrôle la vitesse et la direction de la chenille correspondante, permettant à une Vorreiter arrêtée de tourner sur place si besoin est. Plusieurs lieux de stockage pour des rations, un pistolet standard MP-105 et un sabre de duel sont logés dans le blindage. Les motos peuvent être équipées de sacoches pare-balles pour les longues missions de reconnaissance et même, dans certains cas, de side-cars avec arme lourde. L'armement de cette moto à double chenille est l'exact opposé des équipements de corps à corps des Hussards Montés, mais se révèle parfaitement adapté à son rôle. Montés à l'avant du véhicule se trouvent des variantes jumelées de la mitrailleuse légère MG-40, capable de délivrer une impressionnante puissance de feu vers l'avant. Les armes jumelées sont opérées par le pilote via des boutons intégrés dans le guidon. Les escadrons de Vorreiter jouent souvent un rôle discret mais vital dans les grandes opérations, attaquant de flanc ou harcelant les ennemis pendant qu'une force plus importante attaque de front. Ils sont souvent déployés comme des éclaireurs ou des messagers. A l'occasion, les Vorreiter peuvent assumer des missions héroïques de première importance, surtout quand il est vital de contrecarrer les plans ennemis. De telles missions de Recherche et Destruction aggravent encore leur sentiment de supériorité. Comme leurs collègues des Hussards Montés, les Vorreiter constituent aussi d'excellentes unités de reconnaissance.

| | | | | | 1-10 | | 11-14 | | 15-18 | | 19-20 | | | | | |
|---|----|----|-----|----|--|----|---|----|--|----|--|----|----------|------------|----|-----|
| M | CC | CT | Vol | Cd | PS Motard / VB | | PS Contrôle des Armes / VB | | PS Systèmes de Conduite / VB | | PS Moteurs / VB | | VB Avant | VB Arrière | PA | pts |
| 7 | 14 | 12 | 12 | 16 | 3 | 12 | 3 | 12 | 3 | 11 | 2 | 12 | 0 | 0 | 4 | 170 |
| | | | | | Si PS=0 ou moins, Véhicule détruit mais reste en jeu (Terrain Difficile) | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule ne peut plus utiliser ses armes principales | | Si PS=0 ou moins, le véhicule ne peut plus se déplacer ou pivoter. | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule explose ! En mesurant depuis la coque du véhicule sur une distance de dd20/5 en ps, toute Figurine à portée subit une Touche Automatique Perforante de For 14 sur un résultat de 1 à 15. | | | | | |

Type : Véhicule Léger (Moto), grand socle (50mm)

Composition d'Escouade : 1 Commandant d'Escouade Vorreiter et 1 Vorreiter

Effectif de l'Escouade : 2-6 Vorreiters

Amélioration d'Escouade : L'effectif de l'Escouade peut être augmenté de jusqu'à 4 Vorreiters pour 85pts par Figurine.

Équipement : Mitrailleuses Légères jumelées MG-40, Sabre de Duel, Châssis de Vorreiter

Armure : Châssis de Vorreiter (aucun modificateur)

Arme Principale

| Mitrailleuses Légères jumelées MG-40 | | | | |
|--------------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 28 | 14 | 4 | 2 | Perforant (A) |

Arme Secondaire

| Sabre de Duel | | | | |
|---------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| SàS | 10 | 2 | 0 | Perforant |

Capacités Spéciales : **Assaut Irrésistible**, **Nuage de Poussière**, **Motards Expérimentés**, **A fond les manettes**, **Charge Turbo**

Passive : Assaut Irrésistible : Les Vorreiters ignorent les Modificateurs négatifs quand ils se déplacent sur du Terrain Intermédiaire.

Passive : Nuage de Poussière : Toute Figurine tirant sur ou à travers un Vorreiter reçoit un Modificateur supplémentaire de -3 à sa CT.

Passive : Motards Expérimentés : Les Vorreiters n'ont pas la Capacité Spéciale Massif.

Active : A fond les manettes : Avant d'effectuer une Action de Mouvement, Brûlez 1 Carte Ressource pour augmenter la Valeur de Mouvement d'un Vorreiter de +4. Brûlez 2 Cartes Ressources pour augmenter la Valeur de Mouvement de toute l'Escouade de +4. Lancez 1d20 avant de déplacer une Figurine, si le résultat est 20, la Figurine subit un dégât de 1PS sur son Moteur sans test de Blindage, le moteur compte comme ayant calé (Valeur de Mouvement réduite à 0 sans aucun Modificateur autorisé) et tous les Points d'Action restants des Figurines sont perdus.

Active : Charge Turbo : Brûlez une Carte Ressource pour chaque Vorreiter accomplissant une Charge Turbo. Les Vorreiters concernés peuvent accomplir une Action de Charge à For 15.

Armure de Combat Vulkan

Les Armures de Combat de Bauhaus sont des machines de guerres puissantes et lourdement protégées opérées par un opérateur utilisant un système complexe de valves de pression et de servomoteurs. Elles transforment de fait le soldat en une plate-forme d'arme mobile capable d'affronter les plus grandes des monstruosité de la Légion Obscure au corps à corps. Les hommes des unités de Vulkan sont tous des vétérans volontaires issus d'autres unités pour intégrer cette force très spécialisée et subissant de lourdes pertes. Les unités de Vulkans sont le plus souvent déployées dans les jungles Vénusiennes – les Enfers Verts. Dans ces zones incroyablement denses, infranchissables pour la plupart des véhicules blindés, les Vulkans sont dans leur élément. Ils sont utilisés comme des tanks, chaque armure pouvant délivrer une puissance de feu impressionnante tout en protégeant son opérateur des tirs de représailles. Les Vulkans ont aussi été déployés hors de Vénus, plus rarement. Ils ont combattu dans les étroits tunnels sombres de Mercure ainsi que dans les ravins sinueux de certaines régions de Mars.

Les Armures de combat Vulkan constituent le chef d'œuvre de l'excellence de Bauhaus en matière d'ingénierie. Alors qu'elles n'utilisent rien de comparable à la technologie avancée des Cuirassiers de Cybertronic, elles se basent sur une combinaison de très bon matériel et d'innovations bien pensées. L'opérateur est protégé par du blindage et des systèmes de survie sans équivalents (à l'exception de ceux de Cybertronic) et peut manœuvrer dans les conditions les plus extrêmes pendant un temps appréciable. Les Armures de combat peuvent se voir équipées d'armes variées, selon les besoins de la mission à venir.

L'Armure de combat Vulkan peut recevoir un poing à piston massif, pour lui offrir des capacités au corps à corps mais aussi pour améliorer sa manœuvrabilité. Le gros gant hydraulique monté habituellement sur les Armures de combat Vulkan possède des pistons dans lesquels on peut faire monter la pression en fermant des valves. En rouvrant ces valves au bon moment, le point délivre un coup dévastateur ou se serre violemment, capable alors de déchirer les plus puissants blindages. Les modèle les plus couramment utilisés sont le Eichenhof Machtfaust V et le Strang Hydraulics Poing d'Acier. Le lance-roquettes At-v28 est une autre inventions de Strang Industries actuellement utilisée sur les Armures de combat Vulkan. Le lance-roquettes At-v28 constitue une bien meilleure alternative contre les blindés à distance, particularité bien utile pour affronter des monstruosité de la Légion Obscure comme le Béhémoth Prétorien. Il est rare de voir plus d'une Vulkan équipée de l'At-v28 dans une unité, puisque leurs missions se déroulent principalement dans des zones si denses qu'elles sont le plus souvent utilisées lors de rencontres non planifiées à faible distance. Peu utilisé au sein des infanteries de Bauhaus à cause de sa taille encombrante, le lance-flammes lourd JS66 est approvisionné par des tuyaux fixés à un réservoir porté sur le dos. La version qui équipe les Vulkan a pour nom de code Prometheus, et a été spécialement conçue par Strang Industries pour se fixer au bras de la Vulkan. L'arme à distance la plus utilisée par les Armures de combat Vulkan reste la mitrailleuse lourde MG80, une version réduite, portable des armes lourdes équipant les véhicules blindés. Il en existe plusieurs variantes, avec plusieurs canons ou pas, avec chargeur circulaire ou à la ceinture. Elles utilisent d'ordinaire des munitions de 20mm en métal plein ou à tête creuse. Monté sur une Armure de combat, la MG80 devient bien plus facile à manipuler et se révèle meurtrière à courte portée.

| | | | | | 1-10 | | 11-14 | | 15-18 | | 19-20 | | | | | |
|---|----|----|-----|----|--|----|---|----|--|----|--|----|----------|------------|----|-----|
| M | CC | CT | Vol | Cd | PS Coque / VB | | PS Armes Principales / VB | | PS Jambes / VB | | PS Moteurs / VB | | VB Avant | VB Arrière | PA | pts |
| 5 | 15 | 13 | 12 | 16 | 4 | 14 | 3 | 13 | 4 | 13 | 3 | 13 | 0 | -4 | 3 | 115 |
| | | | | | Si PS=0 ou moins, Véhicule détruit mais reste en jeu (Terrain Difficile) | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule ne peut plus utiliser ses armes principales | | Si PS=0 ou moins, le véhicule ne peut plus se déplacer ou pivoter. | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule explose ! En mesurant depuis la coque du véhicule sur une distance de dd20/4 en ps, toute Figurine à portée subit une Touche Automatique Perforante de For 14 sur un résultat de 1 à 15. | | | | | |

Type : Véhicule Léger (Marcheur Léger), grand socle (40mm)

Composition de l'Escouade : 1 Commandant d'Armure de Combat Vulkan

Effectif de l'Escouade : 1-3 Armures de Combat Vulkan

Amélioration d'Escouade : L'effectif de l'Escouade peut être augmenté de jusqu'à 2 Armures de Combat Vulkan pour 115pts par Figurine. Une Armure de Combat Vulkan peut échanger sa Mitrailleuse Lourde MG-80 et son Lance-Flammes Lourd JS66 variante Prometheus pour une paire de Gants Hydrauliques pour 0 point. Chaque Vulkan avec Poings Hydrauliques dispose de 4 PA.

Équipement : Mitrailleuse Lourde MG-80, Lance-Flammes Lourd JS66 variante Prometheus, Armure de Vulkan de Strang Industries (aucun Modificateur)

Armure : Armure de Vulkan de Strang Industries (aucun modificateur)

Arme Principale

| Mittrailleuse Lourde MG-80 | | | | |
|----------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 14 | 4 | 1 | Explosion (A) |

Passive : Munitions Full Metal Jacket : Avant de tirer avec la MG-80, le joueur peut choisir d'utiliser des munitions Full Metal Jacket.

| Munitions Full Metal Jacket pour MG-80 | | | | |
|--|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 14 | 2 | 4 | Perforant (A) |

Arme Secondaire

| Lance-Flammes Lourd JS66 variante Prometheus | | | | |
|--|-----|-----|-----|----------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| LF | 14 | 2 | 1 | Explosion (LF) |

Armes de Corps à corps

| Écraser | | | | |
|---------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| SàS | 14 | 1 | 2 | Perforant |

Passive : Écraser : Les Vulkan ne peuvent pas cibler d'Aéronefs, de Motojets ou d'Antigrav avec Écraser. Les Figurines sur socles petits ou moyens recevant un Effet de Blessure par Écraser doivent effectuer un test de Con avec un Modificateur de -3. En cas d'échec, la Figurine reçoit un Effet Incapacitant.

| Poings Hydrauliques | | | | |
|---------------------|-----|-----|-----|-----------|
| P | For | CdC | VAV | Catégorie |
| 2 | 16 | 3 | 10 | Plasma |

Passive : Destructeur de Structures : Dégâts Critiques 2

Passive : Armes Principales et Secondaires : Les Points Hydrauliques constituent les armes principales et secondaires du Vulkan. Si les armes principales sont détruites par les PS de la localisation Armes Principales réduits à 0, le Vulkan subit un Modificateur de -2 à sa CdC jusqu'à la fin de la partie.

Active : Poing Pressurisé : Brûlez 1 Carte Ressource. Les Attaques de Combat au Corps à corps gagnent Force Critique 2.

Capacités Spéciales : **Systemes de Survie, Massif**

Passive : Systemes de Survie : Lancez 1d20 chaque fois qu'un PS est perdu. Sur un résultat de 1 à 5, le PS est restauré.

Tank Grizzly GBT-49

Le tank Grizzly personnifie la doctrine de Lothar Fieldhausen qui pensait que, en matière d'armement, plus c'est grand, mieux c'est. En dépit du fait que l'Empire de Fieldhausen fut pris de force par la Corporation Imperial et depuis intégré en tant que soixante-deuxième Clan Imperial, Bauhaus continue de produire beaucoup de ses inventions, même s'il n'est pas bien malin de mentionner le traître auprès des aristocrates. Le Grizzly tient plus de la forteresse mobile que du tank. Les plans ont été réalisés à plusieurs échelles et il a été assemblé à de telles tailles que les autres tanks plus petits utilisaient son sillage dans les jungles comme des routes. Le GBT-49 constitue la variante du Grizzly la plus utilisée par Bauhaus, un puissant véhicule hérissé d'armes. Il arbore deux énormes armes sur sa tourelle principale : un anti blindé de 180mm et un mortier de 230mm comme soutien à longue distance. Son châssis comporte plusieurs tourelles secondaires, chacune équipée de mitrailleuses légères ou de mini canons. La tourelle de commandement centrale est lourdement protégée, et le véhicule possède souvent un grand périscope permettant au commandant de surveiller les environs. La structure haute en forme de nid d'oiseau du périscope peut être remplacée par une tronçonneuse pour découper la jungle, ce qui permet au commandant de se prendre pour un officier de sous-marin dissimulé sous l'eau surveillant les alentours.

Le Grizzly est devenu célèbre lors de la défense de Novograd, durant laquelle un escadron commandé par le Colonel Erwin Kirshner repoussa deux Kohortes blindées de la Légion Obscure. Depuis ce jour, servir à bord d'un Grizzly est considéré comme le plus grand honneur possible par l'aristocratie militaire de Bauhaus, et ceux qui accèdent au poste de commandant de tank sont considérés comme de preux chevaliers adorés des masses.

Le Grizzly GBT-49 est équipé de moteurs jumelés à turbopropulsion de 7800chevaux consommant 31 galons de diesel au kilomètre, voire plus s'il doit se frayer un chemin dans la jungle. Ce véhicule massif abrite un équipage nombreux : un commandant, un officier chargé de la navigation, deux opérateurs de canons, 2 opérateurs de canons latéraux et un conducteur. On parle de versions plus massives encore du Grizzly possédant jusqu'à 24 membres d'équipage, avec carrément un chef et un serveur. Les ingénieurs actuels de Capitol pensent que cela est impossible ; parler à leurs prédécesseurs les persuaderaient du contraire : 3 écoutilles supérieures, un chef et un serveur, dans la plus pure tradition de Bauhaus.

| | | | | | 1-10 | | 11-14 | | 15-18 | | 19-20 | | | | | |
|---|----|----|-----|----|---|----|---|----|--|----|---|----|-------------|---------------|----|-----|
| M | CC | CT | Vol | Cd | PS Coque / VB | | PS Tourelle / VB | | PS Chenilles / VB | | PS Moteurs / VB | | VB Avant | VB Arrière | PA | pts |
| 4 | - | 12 | - | - | 7 | 19 | 5 | 18 | 5 | 17 | 5 | 16 | 0 | -4 | 3 | 400 |
| | | | | | Si PS=0 ou moins, Véhicule détruit mais reste en jeu (Terrain Difficile) | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule ne peut plus utiliser ses armes principales | | Si PS=0 ou moins, le véhicule ne peut plus se déplacer ou pivoter. | | Si PS=0 ou moins, le Véhicule explose ! En mesurant depuis la coque du véhicule sur une distance de dd20/2 en ps, toute Figurine à portée subit une Touche Automatique Perforante de For 15 sur un résultat de 1 à 15. | | | | | |

Type : Véhicule Lourd (Véhicule à Chebilles), pas de socle

Composition de l'Escouade : 1 Tank Grizzly GBT-49

Effectif de l'Escouade : 1 Tank Grizzly GBT-49

Équipement : Arme de tourelle – Mortier de 230mm, Mitrailleuses Légères Bergstahl Stonecleaver,
Canons de 45mm montés sur mini tourelles, Coque lourdement blindée (aucun Modificateur)

Armure : Coque lourdement blindée (aucun Modificateur)

Arme Principale

| Arme de tourelle – Mortier de 230mm | | | | |
|-------------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 30/GE | 17 | 1 | 2 | Explosion (G) |

Passive : Rechargement lent : La CdT du Mortier de 230mm ne peut être augmentée d'aucune manière.

Passive : Vers l'avant : Les armes de tourelle ne peuvent tirer que vers l'Avant.

Active : Tank Killer : Brûlez 2 Cartes Ressource pour utiliser le canon de 180mm Tank Killer au lieu du Mortier de 230mm.

| Arme de tourelle – canon de 180mm Tank Killer | | | | |
|---|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 24 | 14 | 2 | 4 | Perforant (L) |

Passive : Tank Killer : Dégâts Critiques 3.

Armes Secondaires

| Mittrailleuses Légères Bergstahl Stonecleaver * | | | | |
|---|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 18 | 13 | 3 | 1 | Perforant (A) |

Passive : Mittrailleuses Légères : Pour chaque PS de Coque perdu sur le Grizzly GBT-49 à cause d'une attaque à distance, lancez 1d20. Sur un résultat de 16 à 20, la Mittrailleuse Légère Bergstahl Stonecleaver faisant face au tireur est également touchée. Lancez 1d20, sur 1-10 les dégâts ne sont que superficiels, l'arme ne peut pas tirer pendant ce tour mais sera réparée pour les Tours de jeu suivants. Sur 11 à 20, la Mittrailleuse Légère Bergstahl Stonecleaver la plus proche du tireur est détruite. Si elle est déjà détruite ou si le tank est touché sur l'arrière, ignorez cette règle.

| Canons de 45mm montés sur mini tourelles * | | | | |
|--|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 12/PE | 14 | 2 | 1 | Explosion (G) |

Passive : Vers l'arrière : Les deux Canons de 45mm montés sur mini tourelles ne peuvent tirer que vers l'Arrière.

* Chaque mitrailleuse légère a une CdT de 3. Il y en a 3, à gauche et à droite.

* Chaque Canons de 45mm montés sur mini tourelles a une CdT de 2. Il y en a , tous deux à l'arrière.

Capitol **Honneur et Profit**

La Corporation Capitol fut créée il y a longtemps par la réunion de nombreux intérêts financiers de l'hémisphère Ouest de la vieille Terre. Elle était déjà très puissante lors du grand exode et a encore accru sa force, sa confiance en elle-même et ses parts de marché depuis lors.

Les citoyens de la Corporation Capitol sont connus pour le dynamisme consacré à étendre leur sphère d'influence. Ils sont patriotiques à l'extrême et fiers à juste titre des réalisations faites en leur nom. La mégacorp est souvent très agressive dans ces actions contre les autres et n'a rien contre l'absorption de tout indépendant qui attire son attention. Les citoyens de Capitol pensent qu'il est de leur devoir de surmonter les petits problèmes et de les amener dans leur propre corporation, en les forçant à adopter le « Mode de vie Capitol », qu'ils le veulent ou non. Comme la mégacorporation est fabuleusement riche et capable d'énormes investissements pour prendre le contrôle, cela réussit la plupart du temps. Ainsi, Capitol continue de s'étendre même pendant ces temps de guerre, sa population bénéficiant des bienfaits de sa prospérité économique alors que les mondes intérieurs sont en flammes.

Vérifications et équilibres

La Corporation Capitol est adepte du capitalisme en toute chose, et alors que les autres corporations sont dirigées par des élites à l'écart, Capitol est gouvernée par un égalitarisme corporatiste obéissant au marché, un modèle dans lequel tous les citoyens sont des actionnaires et ont le droit de voter pour ceux qui les dirigeront, eux et leur corporation. Chaque citoyen possède un nombre d'actions égal à son rang et sa valeur pour Capitol, et son vote est proportionnel à ses actions. Ainsi, ceux qui font tout pour gravir les échelles corporatistes et pour accroître les intérêts de tous accumulent encore plus d'influence, alors que ceux n'ayant pas la volonté ou les capacités nécessaires plongent inexorablement alors que leur pouvoir et leur influence chutent. Pour un citoyen de Capitol, salaire et dividendes se confondent.

Capitol est dirigée par un organisme appelé le Bureau des Directeurs, élu par les actionnaires. Les membres de ce Bureau déterminent les stratégies corporatistes et la politique à long terme mais délèguent les affaires quotidiennes à un organisme qu'ils nomment eux-mêmes : le Bureau des Exécutants. Les membres du Bureau des Exécutants élisent l'un des leurs au poste de Président, une charge impliquant un énorme pouvoir. Même s'ils ne l'élisent pas directement, les actionnaires de Capitol attendent beaucoup de leur président, qui personnalise leurs valeurs et aspirations. Ses victoires sont les leurs, et les leurs les siennes ; il représente la corporation vis à vis de l'extérieur. En conséquence, s'il échoue de quelque manière que ce soit, il sera placé en accusation par le Bureau des Directeurs. S'il s'avère qu'il a agi de manière à déshonorer sa charge ou la corporation, il sera impitoyablement renvoyé et remplacé par un individu plus populaire et capable.

Les FAC

Les forces militaires de la Corporation Capitol sont appelées les FAC – Forces Armées de Capitol. La Mégacorporation entretient la plus importante armée du Système Solaire, ce qui lui coûte très cher mais fait la fierté de la plupart des actionnaires. Les FAC opèrent selon deux modes : dissuasion et riposte. En maintenant une armée si imposante et puissante, la plupart des ennemis potentiels n'osent pas s'attaquer à Capitol ou à ses intérêts. Si un ennemi s'avérait assez fou pour une attaque, il est d'usage de riposter le plus brutalement possible pour neutraliser l'adversaire et servir d'exemple aux autres. En réalité, l'efficacité de cette stratégie est contestable, mais c'est gravé dans le marbre pour le Bureau des Directeurs. Comme très peu d'adversaires se sentent prêts à envoyer un coup de pied dans le nid de frelons que représente Capitol, les engagements militaires avec les autres corporations sont assez rares ; quand ils se produisent, ils sont limités et rapidement résolus, souvent par l'intervention du Cartel. Le véritable ennemi – la Légion Obscure – ne s'intéresse pas à la logique militaire et attaque tout, en faisant la seule vraie menace aux yeux du Bureau des Directeurs.

La crème des Forces Armées de Capitol sont les Forces Spéciales. De petits effectifs, les diverses unités des Forces Spéciales possèdent l'armement et l'équipement les plus avancés que leur Corporation peut leur fournir, et ils sont entraînés par les vétérans les plus efficaces et les plus expérimentés du Système Solaire. Capitol utilise ses Forces Spéciales le plus possible, car beaucoup de leurs éléments sont ensuite utilisés comme héros ou héroïnes, des modèles et des idoles pour leurs concitoyens. Les FAC emploient de nombreuses Forces Spéciales, la plupart étant des spécialistes de certains types de combats ou de certains environnements. Les plus célèbres sont les Sunset Riders et les Banshees Martiennes, des unités au sein desquelles les jeunes Capitoliens en âge de s'engager rêvent de servir. Malgré leurs compétences, les Forces Spéciales ne sont utilisées que dans les missions les plus cruciales : elles sont trop peu nombreuses pour se voir gaspillées hors des situations les plus importantes. Les unités des Forces Spéciales sont organisées en bataillons, mais il reste rare en pratique que plus d'une section soit déployée dans le cadre d'une campagne en cours.

Les Forces Terrestres de Capitol constituent le plus gros des FAC. Les FTC sont utilisées pour défendre les bâtiments de Capitol contre les attaques des autres corporations et, encore plus important depuis le retour des Ténèbres, contre la Légion Obscure. Servir dans les FTC n'est pas glorieux mais nécessaire, et en temps de grand danger, le Président peut décréter la mobilisation générale pour grossir ses rangs. Comme la plupart des armes et équipements avancés sont pour les Forces Spéciales, les FTC utilisent de l'armement et de l'équipement basique. Cela leur convient parfaitement ceci dit, car cela simplifie approvisionnement, entretien et entraînement, les recrues les plus récentes se montrant ainsi capables d'utiliser tout l'équipement à leur disposition. La doctrine de base des FTC est l'opération combinée, les troupes au sol suivant un bombardement lourd organisé par l'artillerie et la Force Aérienne ; officiers et observateurs sont entraînés à coopérer efficacement. Les FTC sont organisés en larges formations appelées divisions, scindées en brigades et bataillons, cette dernière unité étant la plus petite opérationnelle ; même si des compagnies, des sections ou des escouades peuvent chacune prendre un objectif spécifique dans le cadre d'un plan plus important.

Séparées mais sous le commandement des FTC se trouvent les Brigades de la Liberté. Cette force est constituée de deux sortes de personnes. Les premiers sont des étrangers, parias ou traîtres d'autres corporations, voire des orphelins issus de compagnies indépendantes. Les autres sont des Capitoliens ayant commis des crimes si impardonnables que leurs actions leur ont été confisquées, avec leur droit de vote et leurs dividendes.

Les deux catégories combattent pour obtenir, ou ré-obtenir, la très convoitée citoyenneté au sein de Capitol, devenant ainsi actionnaires en ayant accompli 5 services. Le service au sein des Brigades de la Liberté est extrêmement difficile, les officiers se montrant tyranniques. Les munitions ne sont distribuées que juste avant la bataille puis récupérées juste après. Une fois le service commencé, les volontaires se voient offrir une nouvelle identité et une injection d'un poison mortel mais lent, qui doit être contré par un antidote mensuel temporaire, ce qui évite toute mutinerie. Sous ce pénible régime, les membres de Brigades de la Liberté combattent bravement, pour leurs vies et pour leur futur en tant que citoyens de Capitol.

La CAF (Capitol Air Force) est fabuleusement bien équipée et comprend les pilotes les plus doués et les plus extravagants du Système Solaire. En dépit de leur réel talent, les pilotes de la CAF sont le plus souvent utilisés pour appuyer leurs camarades au sol plutôt que pour affronter en duel aérien des chasseurs ennemis ; ils sont victimes de leur propre succès. Cependant, avec les Seconde Guerres Corporatistes qui embrasent les Mondes Intérieurs dans les flammes de la guerre, la CAF connaît une nouvelle jeunesse et ses pilotes se voient une fois de plus adulés par les masses en tant que meilleurs de leur catégorie. En plus de ses forces principales, la CAF entretient bien plus, depuis les navires parcourant les mers vertes de Vénus et les canaux de Mars jusqu'aux batteries de missiles stratégiques presque capables de détruire une planète. Beaucoup de citoyens sont devenus d'importants actionnaires en servant dans la FAC, et une règle implicite stipule que tout candidat au poste de Président doit avoir fait son service pendant une des nombreuses guerres qu'a connues la Corporation.

Mars

Le siège de la Corporation Capitol est la planète rouge, Mars. Bien que cette planète soit plus petite que l'ancienne Terre, elle possède plus de continents émergés, ce qui rend la surface occupée par Capitol assez impressionnante. La corporation tient d'une main de fer les deux tiers des terres émergées de Mars, le reste étant l'objet d'âpres luttes pour l'arracher des griffes des rivaux. Capitol considère que Mars toute entière lui appartient de droit, et refuse toute prétention de possession du moindre centimètre carré par ses rivaux.

Le centre administratif et culturel de l'empire commercial de Capitol est San Dorado, seconde plus grande mégacité du Système Solaire après Luna City. On prétend que San Dorado ne dort jamais, chaque citoyen poursuivant jour et nuit sa quête du profit. Les vastes zones industrielles produisent en série les produits destinés aux marchés des mondes intérieurs, ainsi que les armes et équipements des grandes armées de Capitol.

Le centre de la mégacité est occupé par l'une des plus impressionnantes merveilles du Système Solaire. La Statue de la Liberté de 500 pieds de haut surplombe les masses grouillantes, le Bureau des Directeurs se réunissant dans son ombre. Les fidèles prient à la cathédrale de San Dorado, alors que les nombreuses campagnes militaires de la corporation sont organisées dans l'impressionnant quartier général fortifié de la FAC, la Pyramide. Comme la plupart des mégacités du système solaire, San Dorado abrite plusieurs districts, certains étant prêtés à d'autres corporations pour faciliter commerce et diplomatie. Dans ces districts corporatistes et aux alentours, les citoyens des 5 grandes corps se côtoient et se livrent à une féroce compétition, les différends entre leurs corporations mis de côté pour générer du profit.

Au delà de San Dorado, la surface de Mars est sillonnée par d'innombrables kilomètres de voies ferrées, régulièrement surveillés par des postes fortifiés. Les plaines du sud de Mars étaient autrefois très fertiles, et produisaient alors assez de nourriture pour approvisionner les populations de secteurs entiers du système solaire. De telles richesses attirèrent rapidement l'attention des rivaux de Capitol, et la zone tout entière fut transformée en un champ de bataille où les combats se poursuivent toujours de nos jours. La production de nourriture se fait à présent au nord, dans les Terres de la Liberté : un vaste territoire frontalier où de courageux pionniers inventifs récoltent les trois quarts de la production agricole de Mars.

Les reliefs les plus bas se sont formés dans d'immenses mers intérieures, qui contrairement à ceux de Vénus, abritent peu de formes de vie. On trouve de nombreuses petites colonies à la surface, certaines appartenant à d'autres corporations, les terres ayant été louées par contrats à long terme. L'équateur de la planète rouge est entouré par l'immense Rust Desert, quasiment inexploité, peuplé de nomades, hors-la-loi et d'énormes usines d'extraction de minerai. Mars abrite également des Citadelles Noires, autour desquelles se trouvent les zones de guerres que les soldats Capitoliens appellent Doughpits. Dans ces champs de batailles infernaux se trouvent d'innombrables kilomètres de tranchées et de fortifications qui encerclent les places fortes de la Légion Obscure pour contenir les Ténèbres. Malgré les efforts de la corporation, ces zones de guerre restent parmi les plus intenses et les plus coûteuses du système solaire, et servir dans leur enceinte est honni.

Relations corporatistes

La Corporation Capitol est généralement ouverte d'esprit dans ses relations avec les autres corporations, même si Imperial constitue une exception. Capitol croit sincèrement que les profits ne peuvent se faire qu'en temps de paix, puisque la guerre tend à distraire les gens de leur rôle de consommateurs !

Capitol fait beaucoup d'affaires avec Mishima, qui reste son partenaire commercial privilégié. Ceci ne signifie pas pour autant que les deux corporations sont en paix – loin de là dans les faits, les deux s'affrontant violemment pour le contrôle de l'archipel Graveton sur Vénus, sans qu'une issue ne soit discernable. Les deux corporations se sont aussi longuement affrontées au sud de Mars, ces guerres sans-merci ayant transformé ces plaines autrefois fertiles en une zone de guerre constellée de cratères.

Capitol et Bauhaus s'entendent assez bien. Bauhaus achète à Capitol de grandes quantités de matières premières brutes pour alimenter son industrie lourde. L'archipel Graveton reste un problème épineux, car pendant que Capitol et Mishima se battent pour posséder ses riches ressources naturelles, Bauhaus considère que l'archipel est à elle et prétend qu'elles ne devraient donc pas se battre. Alors que les relations restent stables, Capitol et Bauhaus se sont affrontées pour Graveton et d'autres possessions, et le referont sans nul doute à l'avenir.

Capitol et Impérial ne se sont jamais bien entendues, et la trahison d'Imperial lors de l'apparition de la première Citadelle Noire sur Mars est encore dans toutes les mémoires. Le système de clans d'Imperial est très éloigné des idéaux de Capitol, et les deux corporations ne seront jamais de vraies alliées.

En ce qui concerne la plus jeune des corporations, beaucoup de Capitoliens admirent secrètement la manière dont Cybertronic a émergé lors du jour de sa fondation. Certains conseillent même l'achat de divisions de Cybertronic, mais ils sont arrêtés par le fait que les citoyens de Cybertronic sont si profondément conditionnés qu'ils ne peuvent pas trahir. Les relations entre Capitol et la Confrérie sont généralement très bonnes, ses citoyens étant dans leur ensemble de fidèles croyants se rendant en grand nombre dans les cathédrales. Il existe cependant quelques tensions en ce qui concerne la manière dont la Confrérie éradique l'hérésie, car cela entre parfois en contradiction avec les idéaux de liberté et de procès équitables de Capitol.

Règles Spéciales Générales de Capitol

| Lance-Grenades à fragmentation M50 | | | | |
|------------------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 20/PE | 12 | 1 | 0 | Explosion (G) |

Active : Lance-Grenades à fragmentation M50 : Toute Figurine équipée d'un fusil d'assaut M50 peut utiliser son lance-grenades. Brûlez une Carte Ressource par Figurine.

Passive : rechargement lent : La CdT de cette arme ne peut être augmentée d'aucune façon.

Bénéfices de l'entraînement tactique : Les Forces Armées de Capitol sont aussi nombreuses que variées, quand elles vont à la guerre, elles le font en étant bien préparées. Tout soldat Capitolien connaît les compétences qui le distinguent de ses collègues. Pour représenter ceci dans WarZone Resurrection, toute armée de Capitol doit être améliorée par un des Bénéfices de l'Entraînement Tactique suivants. Les Bénéfices de l'Entraînement Tactique sélectionnables dépendent du type de Seigneur de Guerre (Tech, Corps à corps ou Tir) et doivent être ajoutés au coût en points du Seigneur de Guerre. Les Bénéfices de l'Entraînement Tactique restent en jeu jusqu'à la fin de la partie, même si le Seigneur de Guerre est tué. Le Seigneur de Guerre et les Seigneurs ne sont pas affectés par les Bénéfices de l'Entraînement Tactique, sauf précision contraire.

Note du Concepteur : Certains Bénéfices de l'Entraînement Tactique ou Compétences Spéciales de Héros permettent à un joueur de sélectionner des escouades de type Soutien ou Véhicule Léger comme des Troupes. Si cela se produit, la catégorie de l'escouade devient Troupe. Ainsi, ces escouades qui contiennent un Commandant d'Escouade génèrent une Carte Ressource et gagnent tous les bénéfices associés à la catégorie Troupe. Notez qu'une Moto reste une Moto et un Marcheur un Marcheur.

Seigneur de Guerre de Corps à corps

1- 2nd Bataillon d'Assaut Martian Quarterbacks : Toutes les Escouades alliées de Troupes de Capitol reçoivent un Modificateur de +2 à leur CC et un modificateur de +2ps à leur Action de Charge. Toutes les Escouades alliées de Troupes de Capitol reçoivent un Modificateur de +1 à leur CdC. Coûte 30pts.

2- 2nd Bataillon d'Assaut Desert Wildcats : Toutes les Escouades alliées de Troupes de Capitol reçoivent un Modificateur de +2 à leur For et la Compétence Spéciale Éclaireur (Pathfinder en VO). Toutes les Escouades alliées de Troupes de Capitol reçoivent une Armure Inmodifiable (9) contre les attaques de Combat au Corps à corps. Coûte 30pts.

3- 10^{ème} Bataillon d'Assaut Venusian Bucktails : Toutes les Escouades alliées de Troupes, Soutien, Seigneur de Guerre et Seigneur de Capitol peuvent relancer tout test raté Pilonné ou Démoralisé. Coûte 50pts.

4- 9^{ème} Bataillon d'Assaut The Rocketeers : Toutes les Escouades alliées de Capitol avec la Compétence Spéciale Déploiement Rapide (ceci comprenant le Seigneur de Guerre et les Sergneurs) utilisent leur Cd non modifié et ignorent les effets d'un 20 naturel pendant le Déploiement Rapide. Coûte 25pts.

5- 303^{ème} Bataillon d'Assaut The Screaming Eagles : Toutes les Escouades alliées de Troupes, Soutien, Seigneur de Guerre et Seigneur de Capitol obtiennent la Compétence Spéciale Déploiement Rapide. Coûte 40pts.

6- 5^{ème} Bataillon d'Assaut Darkhawks : Toutes les Escouades alliées de Troupes, Soutien, Seigneur de Guerre et Seigneur de Capitol obtiennent Mépris (tous). Coûte 35pts.

7- 7^{ème} Bataillon des Opérations Spéciales Phantom Brigade : Les Figurines ennemies tirant sur une Escouade alliée de Troupe ou de Soutien de Capitol subit un Modificateur supplémentaire de -1 à sa CT. Coûte 25pts.

8- 13^{ème} Bataillon des Opérations Spéciales The Lucky 13th : Tout Commandant d'Escouade allié de Troupe de Capitol peut demander une attaque aérienne de Nuage de Fumée. Un seul Nuage de Fumé peut être largué par tour de jeu, quel que soit le nombre de Commandants d'Escouade en

jeu. Cette action coûte 1 Point d'Action et compte comme une action de Tir. La CT de toutes les figurines du champs de batailles est réduite de moitié. Le Nuage de Fumée est ignoré par toute Figurine qui Brûle une Carte Ressource. Coûte 25pts.

9- 11ème Bataillon d'Assaut Avenging Angels : Les Banshees Martiennes sont des choix de Troupe au lieu de Soutien. Coûte 25pts.

10- 76ème Bataillon de Soutien Aérien Crazy Horses : Au sein de ce bataillon, un choix de Soutien peut être occupé par une escouade de Purple Sharks. La catégorie de l'Escouade reste Véhicule Léger. Coût : 10pts.

Seigneur de Guerre Tech

- 1- 2nd Bataillon du Génie The Tough Hombres :** Toutes les Escouades alliées de Troupes et de Soutien de Capitot reçoivent Soins 2 qui ne peut être augmenté d'aucune manière. Coût : 45pts.
- 2- 5^{ème} Bataillon du Génie Boost Junkies :** Toutes les Escouades alliées de Troupes et de Soutien de Capitot peuvent activer un Coup Survolté (Boost Jab en VO) au début de leur Activation d'Escouade gratuitement. Toutes les Figurines de l'Escouade gagnent un Modificateur de +2 à leur CdC et un Modificateur de +1 à leur CdT jusqu'à la fin du tour de jeu. Chaque Figurine subit une touche automatique de Force 8 Perforante à la fin de leur Activation. Coût : 20pts.
- 3- 1^{er} Bataillon de Ravitaillement The Old reliables :** Tous les Commandants d'Escouade de Troupe alliés de Capitot génèrent 2 Cartes Ressource au lieu d'une. Coût : 25pts.
- 4- 31^{ème} Bataillon Blindé de Reconnaissance Ironsiders :** Remplacer un choix de Soutien de la TOO par un choix supplémentaire de Véhicule Léger/Monstre. Coût : 0pt.
- 5- 11^{ème} Bataillon du Génie Grease Monkeys :** Tous les Commandants d'Escouade de Troupe et de Soutien alliés de Capitot deviennent Réparateurs (Fixers en VO). Désignez un véhicule dans les 3ps du Commandant d'Escouade. Pour 2 Points d'Action, lancez 1d20, sur un résultat de 1 à 10, le véhicule regagne son dernier PS perdu. Coût : 15pts.
- 6- 6^{ème} Bataillon du Génie Diggers :** Toutes les Escouades alliées de Troupes et de Soutien de Capitot reçoivent l'Action Spéciale d'Escouade S'enterrer (Dug In en VO). Cette Action coûte 1 Point d'Action à chaque Figurine de l'Escouade et doit être ordonnée au début de l'Activation de l'Escouade. Chaque Figurine de l'Escouade compte comme Enterrée et est traitée comme si elle était dans un Couvert Lourde, uniquement en ce qui concerne les Tirs. L'Escouade reste Enterrée jusqu'à ce qu'une Figurine de l'Escouade effectue une Action de Mouvement, Course ou Charge.
- 7- 69^{ème} Bataillon du Génie Miners :** Un pion de 30mm Champs de Mine (Minefield en VO) peut être disposé avant le début de la partie, mais après le Déploiement, pour chaque Escouade alliée de Troupe de la partie. Le pion Champs de Mine ne peut pas être placé dans les 6ps de toute Escouade ennemie.
- Toute Figurine qui se déplace ou débute son Activation dans les 4ps du pion Champs de Mine lance 1d20. Sur un résultat de 11 à 20, la Figurine subit une touche automatique de For 15, VAV 4, Explosion. Le pion Champs de Mine ne peut être retiré du jeu que si ses PS sont réduits à zéro. Le pion Champs de Mine possède une VB de 16, 2PS, est touché automatiquement en combat au corps à corps. Les Figurines ayant la Compétence Spéciale Choix de la Cible (Target Sense en VO) ignorent les pions Champs de Mine. Coût : 30pts.
- 8- 66^{ème} Bataillon de Soutien Aérien Hell-Riders :** Les Purple Sharks peuvent être sélectionnés en tant que Troupes ou Soutien, au lieu de Véhicule Léger / Monstre. Coût : 30pts.
- 9- 44^{ème} Bataillon de Cavalerie Aéroporté Wild Dogs :** La Cavalerie Aéroportée peut être sélectionnée en tant que Troupes, Soutien ou Véhicule Léger / Monstre. La Cavalerie Aéroportée qui se Déploie Rapidement utilise son Cd non modifié et ignore les effets d'un 20 pendant le Déploiement Rapide, les Seigneurs de Guerre et seigneurs sont également affectés par cette amélioration. Si l'armée est commandée par le Capitaine Henry Thomas, toutes les Escouades arrivant en Déploiement Rapide peuvent relancer leur jet de Cd de déploiement. Coût : 35pts.
- 10- 102^{ème} Division Blindée Redheads :** Tous les Véhicules gagnent un Modificateur supplémentaire de +1 à leur VB Avant. Coût : 25pts.

Seigneur de Guerre de Tir

1- 1er Bataillon de Marines Bulls Eyes : Toutes les Escouades alliées de Troupes et de Soutien de Capitol reçoivent un Modificateur de +1 à leur CT. Coût : 20pts.

2- 99ème Bataillon de Marines The Striking 99th : Toutes les Escouades alliées de Troupes et de Soutien de Capitol reçoivent un Modificateur de +2ps à la Portée de leurs armes Perforantes. Si pendant la partie, le type d'arme devient autre chose que Perforant, ce bonus est perdu. Si le type d'arme devient Perforant, le bonus est appliqué. Coût : 20pts.

3- 134ème Bataillon de Marines The Tank Busters : Toutes les Escouades alliées de Troupes et de Soutien de Capitol reçoivent un Modificateur de +2 à leur VAV pour les armes de type Spécial. Coût : 35 pts.

4- 21ème Bataillon de Reconnaissance Desert Foxes : Toutes les Escouades alliées de Troupes et de Soutien de Capitol reçoivent la Compétence Spéciale Camouflage 2. Coût : 25pts.

5- 2nd Bataillon de Reconnaissance Night Eagle : Toutes les Escouades alliées de Troupes et de Soutien de Capitol ignorent les Modificateurs négatifs à la LdV et à la CdT, et gagnent la Compétence Spéciale Toujours Prêt (Stay Frosty en VO). Coût : 40pts.

6- 9ème Bataillon d'Artillerie Venusian Thunder : Une fois par tour de jeu, un Commandant d'Escouade de Troupe peut demander un Bombardement d'Artillerie (Artillery Bombardment en VO). Cette Action coûte 1 Point d'Action et est une Action de Tir. Tout Véhicule touché par le Gabarit de GE est touché sur son Arrière. Le Bombardement d'Artillerie dévie toujours de 1d20/2ps. La CdT de cette attaque ne peut pas être augmentée. Coût : 25pts.

| Bombardement d'Artillerie | | | | |
|---------------------------|-----|-----|-----|---------------|
| P | For | CdT | VAV | Catégorie |
| 32/GE | 12 | 1 | 4 | Explosion (G) |

7- 5ème Bataillon des Forces Spéciales The Firestarters : Une fois par partie, chaque Commandant d'Escouade de Troupe peut demander un Mur de Napalm (Napalm Wall en VO). Un seul Mur de Napalm peut être disposé par tour de jeu, quel que soit le nombre de Commandants d'Escouade en jeu. Ceci est une Action de Tir. Disposez un pion Napalm de 30mm dans les 30ps du Commandant d'Escouade puis déviez-le de 1d20/5ps (minimisez la déviation si le pion se retrouve sur n'importe quelle Figurine ou dans du terrain infranchissable). Puis disposez un second pion Napalm dans les 8ps du premier pion et déviez-le de 1d20/5. Tracez une ligne imaginaire entre les deux pions. Toute Figurine touchée par cette ligne de 30mm de large à n'importe quel moment du tour de jeu reçoit immédiatement une touche automatique de For 16, VAV 1. Le Mur de napalm se dissipe à la fin du tour de jeu. Coût : 25pts.

8- 11ème Bataillon d'Assaut Avenging Angels : Les Banshees Martiennes peuvent être sélectionnées en tant que Troupes. Coût : 25pts.

9- 3ème Bataillon du Génie The Battle-Dweebs : Toutes les Escouades alliées de Troupes et de Soutien de Capitol peuvent charger leurs armes avec des Munitions Expérimentales (Experimental Ammunition en VO). Au début de l'Activation de toute Escouade utilisant des Munitions Expérimentales lors de ce tour de jeu, Brûlez une Carte Ressource. Toute Escouade utilisant des Munitions Expérimentales reçoit des Modificateurs de -3 à la CT, +3 à la For et +1 à la VAV. Coût : 25pts.

10- 76ème Bataillon de Soutien Aérien Crazy Horses : Dans ce Bataillon, un choix de Soutien peut être occupé par une Escouade de Purple Sharks. Coût : 10pts.

Capitaine Mitch Hunter
Héros du 9ème Régiment des Sea Lions

Mitch Hunter, habituellement appelé « Tu veux dire, LE Mitch Hunter ? », est un héros unique de la Corporation Capitol. Adulé dans tout le système solaire, c'est une légende vivante. Mitch est le Capitaine du 9ème régiment de Sea Lions, une unité qui, tout comme Mitch lui-même, a une réputation de tactiques téméraires et d'actions héroïques. Mitch s'assure toujours que le job soit fait, mais pas toujours comme ses supérieurs corporatistes l'auraient voulu. On dit que « Alors que la plupart seraient déjà morts, ça n'arrivera pas à Mitch ! ». Il sort d'ordinaire d'une violente explosion avec un sourire suffisant aux lèvres... en portant un petit animal mignon ou un orphelin... sans une mèche de travers. Naturellement, il s'agit là essentiellement de propagande, mais plus souvent qu'autrement, il y a un fond de vérité derrière. Mitch est un comédien, mais un comédien qui fait le boulot.

En tant que commandant du 9ème régiment de Sea Lions, il arbore une armure Panther Jungle bleue ou plus rarement verte, selon la zone de combat. Son arme de prédilection est un fusil à pompe MS16D, idéal pour commander depuis l'avant. Il porte une Épée d'Honneur Capitolienne, une décoration décernée aux officiers au sein des Forces Armées de Capitol. Même s'il s'agit là d'une arme de cérémonie, celle de Mitch est affûtée au laser, la rendant bien plus redoutable qu'une épée Punisher ordinaire. Hunter débarque aussi souvent avec d'autres armes à distance, dont sa favorite : le pistolet tout bête Sherman .74 modèle 13, le Bolter.

Quand on rencontre le colonel Mitch Hunter en personne, ce qui frappe d'abord sont ses traits aiguisés : sa mâchoire taillée au burin, ses cheveux d'un noir de corbeau et sa taille de 6,3 pieds. Il personnifie l'expression Grand, sombre et beau. Sa silhouette attrayante est contrebalancée par ses manières renfrognées, souvent mal interprétées comme du snobisme, alors que c'est plus profond que cela. Avec le temps passé à ses côtés au combat, on réalise comment l'homme fonctionne et ce qui l'a conduit à adopter une telle attitude : Mitch sait ce qui est juste et ce qui ne l'est pas. Il a rejoint l'armée de Capitol pour gravir les échelles corporatistes. Il a rapidement compris, après une rapide ascension, qu'il servirait mieux la corporation en restant militaire plutôt qu'en accumulant les actions. Cela le transforma en celui qu'il est aujourd'hui. Son apparence isolée et brusque cache un sens moral très strict et un réel désir de faire le bien, elle lui permet de gagner le respect et l'admiration de ses hommes sans avoir besoin de paroles. Cela lui permet d'inspirer militaires et civils avec de vibrants discours sur leurs droits en tant que citoyens de la puissante Capitol.

Il est plus que capable de faire réaliser aux autres que ses actions (et donc les leurs également) sont justes, bonnes et réelles. La mort seule pourrait faire douter Mitch Hunter, et quand il en a fini avec eux, ses hommes pensent toujours de même.

Pride, le chien

Pride découvrit Mitch Hunter perdu dans l'usine industrielle labyrinthique de Minas, dans les profondeurs de l'astéroïde de Cybertronic Taurus X134. Mitch était l'unique survivant d'une force d'intervention de Capitol... Alors qu'il parcourait les corridors aux lumières vertes et aux cloisons blindées, il trébucha sur le chien et s'évanouit. Quand il revint à lui plusieurs heures plus tard, il pensa que le chien était le survivant d'une escouade K-9 de capitol. Pride fit preuve d'aptitudes extraordinaires : il guida Mitch vers le cœur de la base puis vers la sortie. Quelle que soit la demande de Mitch, le chien trouvait la solution, comme s'il le comprenait parfaitement. Ils quittèrent le labyrinthe juste à temps, Pride bondissant dans les bras de Mitch juste avant que tout n'explose. Pride possède des sens très aiguisés, plus que tout autre chien que le Major Général Dwayne Bounty, commandant du corps K-9, ait jamais vu. Contrairement à la grande majorité des molosses K-9, Pride n'est pas un chien d'attaque, mais plutôt de reconnaissance ou de recherche. Son odorat n'a pas d'égal et sa capacité à flairer la nécrotechnologie est presque magique.

Ses baisers étaient si doux sur la chair rêche de sa mâchoire. Alors qu'elle l'embrassait, il fut parcouru par un délicieux frisson. Elle caressait son visage avec une tendresse qu'il n'avait jamais connue. C'était le paradis...

...et Mitch se réveilla brusquement, alerté par le bruit de l'usine industrielle et la douleur qui hantait son dos et sa nuque. Quand il ouvrit les yeux, une large silhouette se découpant devant les lumières vertes de l'usine lui bouchait la vue. Soudain, une longue chose rose, humide et molle émergea de la silhouette et lui lécha le visage, le recouvrant de bave puante la viande. L'odeur et le goût achevèrent de réveiller Mitch, qui s'assit rapidement. Il se tourna vers son nouvel ami. « Salut toi, comment tu t'appelles ? » demanda-t-il inutilement. « Lucky ? » Le chien gronda. « Que penses-tu de Pride alors ? Après tout, la fierté revient après une chute, pas vrai ? » Mitch rit de son propre jeu de mot alors que le chien remuait la queue. « Je dois trouver le cœur de l'usine, tu peux m'aider ? » Le chien aboya en guise de réponse, avant de guider Mitch vers un couloir latéral.

Big Bob Watts

Big Bob Watts est impressionnant. Sa silhouette massive, un cigare vissé aux lèvres, inspire l'espoir chez ses alliés et la peur chez ses ennemis. Il est connu pour ses liens d'amitié avec les simples troufions, caractéristique fort rare chez les officiers militaires de Capitol. Son pouvoir destructeur est sans égal. Pour comprendre ce qui fait de Big Bob Watts un individu si important, il faut plonger dans son passé. Sa vie commença sur Mars, juste en dehors de sa plus grande mégacité, San Dorado, dans un sinistre faubourg appelé le Sprawl. Il dut se battre dès son adolescence, adoptant le style de combat rudimentaire et peu reluisant des gangs pour lesquels il combattait. Il était invariablement le plus fort, le plus grand et le plus résistant de tous les membres des gangs auxquels il appartenait. Au fur et à mesure que Bob grandissait, ses gangs faisaient de même. Un beau jour, il devint plus grand que le Sprawl, et le jour de ses 18ans, Big Bob Watts entra dans San Dorado et s'enrôla dans les Forces Armées de Capitol. Seulement 3 semaines après, ses capacités extraordinaires sur le champs de bataille le distinguèrent de ses camarades et il rejoignit l'infanterie lourde, le 53ème Régiment des Heartbreakers très exactement. Ses talents militaires étaient sans limites, tout comme son amitié tant avec les officiers qu'avec les hommes du rang. Pendant sa vie dans les gangs, Watts n'avait jamais utilisé d'arme plus imposante qu'un pistolet, mais au sein de l'infanterie lourde, il employa rarement d'arme plus petite que la mitrailleuse lourde M89. Alors que tout fantassin de Capitol doit pouvoir monter et démonter le fusil d'assaut M50 les yeux bandés, Big Bob Watts pouvait alors, et peut toujours d'ailleurs, faire de même avec toutes les armes de soutien de l'arsenal de l'infanterie lourde.

Il était clair que Big Bob Watts était une recrue exceptionnelle, capable d'apprendre de nouvelles compétences plus rapidement que n'importe lequel de ses camarades des Heartbreakers. Le sergent Watts continuait sa route, une carrière militaire d'exception se dessinant devant lui, jusqu'à l'arrivée du Major Robert Johnson. Le Major était non seulement arrogant, mais également irréflecti et odieux. Les bévues s'accumulèrent jusqu'à ce que des ordres inappropriés du Major Johnson conduisent à la destruction quasiment complète de la compagnie. Watts fut consommé par la fureur et battit presque à mort l'imbécile d'officier, comme au temps des gangs du Sprawl. Johnson se retrouva paralysé, à moitié aveugle, et fut finalement réformé. Watts se retrouva en court martiale, où il se vit offrir deux options : l'injection létale, ou s'enrôler dans les Libres Marines. Watts rejoignit donc les Libres Marines, une condamnation à mort de fait, mais une condamnation à mort qui serait utile à la corporation qu'il avait appris à apprécier. Il trouva là une place de choix, enchaînant plusieurs contrats, ne les quittant que lorsque Sebastian Crenshaw de la Confrérie ne le réquisitionne dans les Commandos de la Mort du Cartel.

Quand on pense à Big Bob Watts de nos jours, ce n'est pas le Sprawl qui vient à l'esprit, ni même l'infanterie lourde ou les Libres Marines. On pense plutôt au mégafusil Atlas qu'il porte. Cette massive mitrailleuse lourde jumelée est transportée avec facilité, chaque ensemble de 5 canons monté sous un des bras gigantesques de Bob. Les canons rotatifs de ses mitrailleuses lourdes seraient trop lourds pour la plupart des hommes, même à deux mains, alors que Bob les prend et les porte comme s'il s'agissait de pistolets. Leur immense pouvoir destructeur surpasse celui de toutes les mitrailleuses lourdes, mais se révèle plus qu'adapté à la personnalité de Bob. Chaque arme est fixée à un bras par un dispositif spécialement conçu qui absorbe une bonne partie du recul. Un pack de munitions attaché au dos du colosse alimente les armes en munitions.

Big Bob watts arbore de nombreux tatouages et cicatrices ; chacun lui rappelle un chapitre particulier de sa vie. Le plus récent est un aigle de Capitol argenté, fièrement porté sur son crâne chauve, souvenir permanent de son allégeance à sa corporation. Ces dernières années, on fait appel à lui pour commander fermement les Libres Marines dans les zones de combat. Watts est un vrai héros de la Corporation Capitol, appelé sur le champs de bataille quand la destruction est la meilleure solution envisageable.

Capitaine Henry Thomas

Liste des abréviations VO / VF

| Caractéristiques des Figurines | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| M (Movement) | M (Mouvement) |
| CC (Close Combat) | CC (Capacité de Combat) |
| RS (Ranged Skill) | CT (Capacité de Tir) |
| St (Strength) | For (Force) |
| Con (Constitution) | Con (Constitution) |
| WP (Willpower) | Vol (Volonté) |
| LD (Leadership) | Cd (Commandement) |
| W (Wounds) | B (Blessures) |
| A (Armour Value) | A (Valeur d'Armure) |
| Pts (Points) | Pts (Points) |
| Caractéristiques des Armes | |
| R (Range) | Portée |
| St (Strength) | For (Force) |
| RoF (Rate of Fire) | CdT (Cadence de Tir) |
| RoA (Rate of Attack) | CdC (Cadence de Combat) |
| CCWR (Close Combat Weapon Range) | PACC (Portée d'Arme de Corps à Corps) |
| AVV (Anti Vehicle Value) | VAV (Valeur Anti Véhicule) |
| Type | Catégorie |
| Caractéristiques des Véhicules | |
| AV (Armour Value) | VB (Valeur de Blindage) |
| SP (Structure Points) | PS (Points de Structure) |
| Divers | |
| Body | Corps |
| Base | Socle |
| Lord | Seigneur |
| Warlord | Seigneur de Guerre |
| Light Vehicles | Véhicules Légers |
| Facing Area | Surface Occupée |
| LOS (Line of Sight) | LDV (Ligne de Vue) |
| Model facing | Orientation de la Figurine |
| Pinning | Pilonné |
| Broken | Démoralisé |
| Body Count Value | Valeur de Massacre |
| Light Terrain | Terrain Intermédiaire |
| Heavy Terrain | Terrain Difficile |
| Open terrain | Terrain Découvert |
| Squad Coherency | Cohérence d'Escouade |
| Target Sense | Choix de la Cible |

