

# Feuilles de référence

## RECRUTEMENT

Chaque joueur recrute son Escouade. Le format standard est de 25 points, et votre Escouade doit inclure entre 1 et 3 Officiers dont le Grade varie entre 1 et 3. Pour une partie intégrant la règle spéciale "Le Temps des Héros" le format recommandé est de 30 points.

### Équipement optionnel :

Pour 1 point, vous pouvez donner un équipement :

- ▷ à 3 Combattants de Rang 1
- ▷ ou à 2 Combattants de Rang 2
- ▷ ou à 1 Combattant de Rang 3

### Résumé du coût des combattants

Combattant	Coût en points
Infanterie	= Rang
Blindé	= Rang + 3
Arme spéciale	+1 point
Officier Gradé	+ Grade
Spécialiste	+ 1 point
Équipement	selon Rang

### Spécialistes :

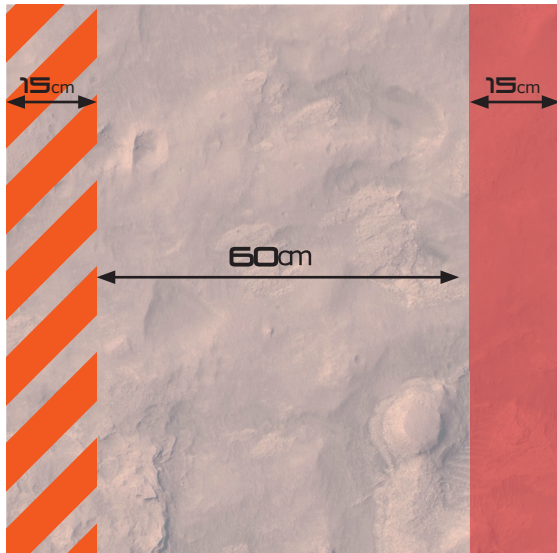
	INFILTRÉ	MÉDIC	SAPEUR	MÉCANO	HACKER
DOMINATION	✓	⊗	✓	✓	⊗
SCIENCE	✓	✓	✓	✓	⊗
PUTRESCENCE	✓	✓	✓	✓	⊗
EGALITÉ	⊗	⊗	✓	✓	✓
ORDRE	✓	✓	⊗	✓	⊗
VIOLENCE	⊗	✓	✓	✓	⊗
FAIM	✓	⊗	✓	⊗	✓
FORTUNE	✓	✓	✓	✓	✓

## MISE EN PLACE D'UNE MISSION STANDARD

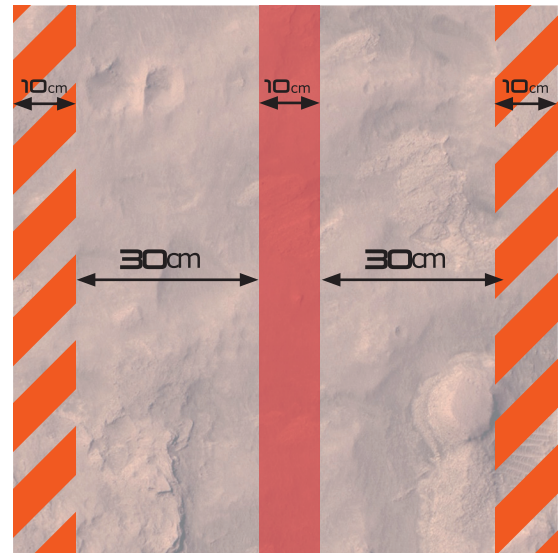
1. Mise en place des décors par les deux joueurs
2. Détermination aléatoire du premier joueur
3. [Optionnel] Sélection des cartes évènements
4. Détermination aléatoire du type de territoire pour le déploiement
5. Détermination aléatoire des missions principales en commençant par le premier joueur
6. Choix des briefings secrets
7. En commençant par le premier joueur, chacun place alternativement un objectif tactique (4 au total) dans un quart de table ne possédant pas encore d'Objectif Tactique, en dehors des zones de Déploiement, et à 30 cm ou plus d'un autre Objectif Tactique.
8. En commençant par le premier joueur, chacun place ses objectifs de missions
9. Constitution de la pioche d'Activation
10. Déploiement : chaque joueur lance autant de dés que son escouade compte de Combattants. Celui obtenant le plus de réussites choisit qui se déploie en premier. Relancez en cas d'égalité. Le premier joueur à se déployer place un Drone de surveillance puis déploie toute son escouade selon les modalités décrites dans le scénario. Les autres joueurs placent un Drone et se déploient ensuite les uns après les autres, dans le sens horaire.

# TYPES DE TERRITOIRES

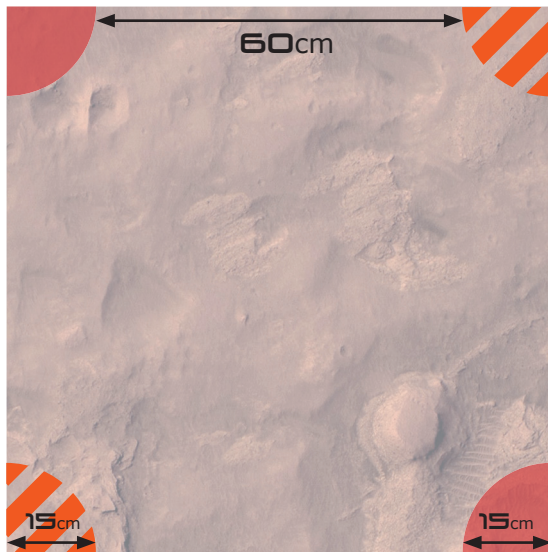
• Face-à-face



• Percer les lignes



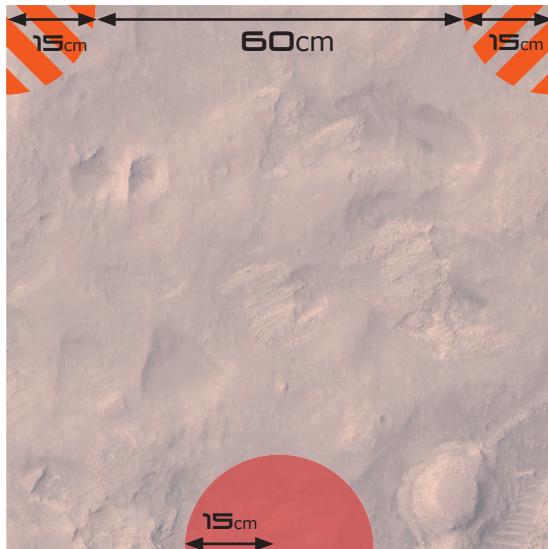
• Guerilla



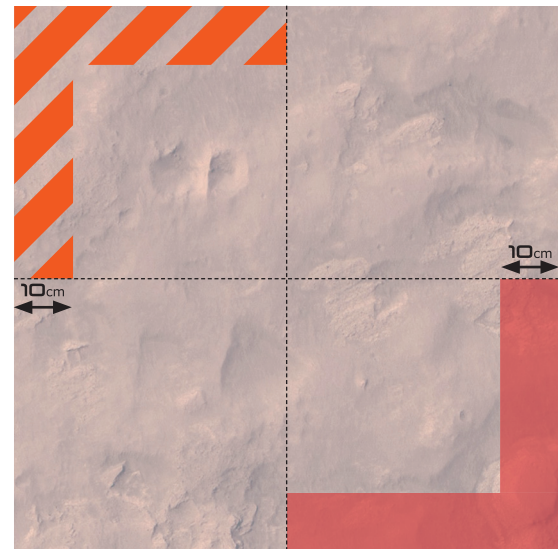
• Pris au piège



• Embuscade



• Duel



## MISSIONS PRINCIPALES

Une mission principale remplie rapporte 3 points ; une contre-mission remplie rapporte 1 point. Sauf mention contraire, les objectifs font la taille d'un socle (25 à 40 mm en général) et ne peuvent jamais être placés dans les zones de déploiement.

1. **Escorte** : amenez votre VIP sain et sauf jusqu'à un des points de sorties.
2. **Récupération** : soyez le premier à récupérer les 3 objectifs de votre camp.
3. **Recherche** : ramassez un maximum d'objectifs pour augmenter vos chances d'avoir le bon numéro en fin de partie.
4. **Conquête** : placez au moins 3 drapeaux dans les zones de déploiement adverses.
5. **Sabotage** : détruisez l'objectif choisi secrètement par l'adversaire.
6. **Conflit** : éliminez un maximum d'adversaires !

## BRIEFINGS SECRETS

En fin de partie, révélez votre Briefing. Si les conditions sont remplies, marquez deux points de victoire supplémentaires.

1. **Défense** : ne laissez aucun combattant adverse dans votre zone de déploiement.
2. **Assassinat** : éliminez l'officier adverse que vous avez choisi secrètement.
3. **Percée** : faites survivre un de vos combattants de type infanterie dans la zone de déploiement adverse.
4. **Cible capitale** : éliminez le combattant de type infanterie adverse le plus cher.
5. **Destruction** : éliminez un blindé adverse.
6. **Suprématie** : faites survivre un de vos blindés hors de votre zone de déploiement.

## OBJECTIFS TACTIQUES

Un Combattant de type Infanterie peut contrôler un objectif tactique en se plaçant à son contact. Tant qu'un Combattant contrôle un objectif tactique, aucun autre Combattant, allié ou adverse, ne peut le contrôler.

1. **Arme fixe** : arme de tir avec le profil **L30 R6 P8**.
2. **Relais de communication** : augmente le grade d'un de vos Officiers de 1.
3. **Bouclier** : octroie couvert de 2 pour tous les Combattants d'Infanterie alliés de rangs 1 et 2 situés à 10 cm ou moins du bouclier.
4. **Liaison satellite** : octroie un nombre de points de renfort égal au nombre de réussite sur 3 dés.
5. **Contre-mesure électronique** : permet d'ignorer la règle Pacification des Drones.
6. **Dépôt de munitions** : permet de lancer un dé supplémentaire pour une action de tir par tour.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1. Mélange de la pioche d'activation
2. Détermination du joueur actif
3. Activation d'un combattant du joueur actif
4. Résolution des ordres
5. Recommencer les étapes 2 à 4 jusqu'à la fin du tour
6. Fin du tour (tirage de la 3ème carte Patrouille ou activation de tous les combattants des deux camps)
7. Résolution de effets de fin de tour (le dernier joueur actif choisit l'ordre de résolution)
8. Recommencer depuis l'étape 1 jusqu'à la fin de la partie
9. Fin de la partie (conditions liées au scénario ou présence uniquement des combattants d'un seul camp sur le champ de bataille)

## RÉSUMÉ DES ORDRES

### ORDRES DIRECTS

<b>En avant !</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Déplacement de 20 cm</li> <li>▷ Charge (déplacement de 20 cm + attaque de corps à corps gratuite contre la valeur <b>C</b> d'un ennemi au contact)</li> <li>▷ Désengagement (test de désengagement puis déplacement de 20 cm)</li> </ul>
<b>Feu !</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Tir sur une cible à portée contre la valeur <b>E</b> <i>Tir = C attaquant + P (+ bonus) - E défenseur (- malus)</i></li> </ul>
<b>Tir de suppression</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Tir contre une cible à portée. L'attaque lance un nombre de dés égal à : <i>C attaquant + P (+bonus) (- malus)</i> Le défenseur lance autant de dés que sa <b>V</b>. Si l'attaquant obtient plus de réussite, la cible perd tous ses ordres de réaction. Si l'attaquant obtient deux fois plus de réussite, la cible effectue en plus un mouvement à l'opposé du tireur.</li> </ul>
<b>Pas de quartier !</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Attaque de corps à corps contre la valeur <b>C</b> d'un ennemi au contact. <i>Corps à corps = C attaquant + P (+ bonus) - C défenseur (- malus)</i></li> </ul>
<b>Premiers soins</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Un combattant d'infanterie récupère 2 <b>PV</b>. Doit être la première action du tour. Aucune autre action permise ce tour.</li> </ul>
<b>Actions de scénarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Le combattant réalise une action décrite dans le scénario.</li> </ul>
<b>Actions universelles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Le combattant réalise une action imaginée par les joueurs avec un seuil de difficulté variable. <i>Nombre de dés = Combativité C - Rang + difficulté + Aléa défaussé + Aléa choisi</i></li> </ul>

### ORDRES DE RÉACTION

<b>Tir de riposte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Le combattant effectue un tir contre la valeur <b>E</b> d'un adversaire à portée qui l'a pris pour cible d'un tir. <i>Tir = C attaquant + P (+ bonus) - E défenseur (- malus)</i></li> </ul>
<b>Tir d'opportunité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Le combattant effectue un tir contre la valeur <b>E</b> d'un adversaire qui passe à portée et dans la ligne de vue (déplacement ou charge). <i>Tir = C attaquant + P (+ bonus) - E défenseur (- malus)</i></li> </ul>
<b>Interception</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ Le combattant effectue une charge contre un adversaire qui passe à portée.</li> </ul>