

CYBERPUNK
R E D

COMBAT ZONE™



LIVRE DE REGLES

CYBERPUNK
R E D

COMBAT ZONE™

SITUÉ DANS L'UNIVERS CRÉÉ PAR MIKE PONDsmith

CRÉE PAR

John Kovalski

CRÉATIF

John Kovalski

Deke Stella

John Cadice

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS

Peter Przekop

[RE]ACTION SYSTEM

John Kovalski

GAME DESIGN

John Kovalski

Aaron Dill

Justin Gibbs

John Cadice Mack

Martin

Erik Yaple

DESIGN

GRAPHIQUE

Elena Lorenzo Katie

Dillon Autumn

Haynes Nishita

Mohan Mariah

Bryant Sophie

Engeman Eli

Caragher

ÉCRITURE

Justin Gibbs

Deke Stella

William Niebling

Sam Healey

ILLUSTRATION

DE COUVERTURE

Katie Dillon

ILLUSTRATION

Katie Dillon Richard

Bagnall Neil

Branquinho Mariah

Bryant Alexander

Dudar Helio Frazao

Vincent LeFevre

Eddie Mendoza

Pedram Mohammadi

Angelina Stroganova

Sebastian Szmyd

Eve Ventrue Anselm

Zielonka

SCULPTURE

Charles Woods

Russell Barton Gino

Cruz

Celia Fermoselle Roy

Gabriel

Rim Mukhamadeev

Konstantin

Koropenko

R. TALSORIAN GAMES

Mike Pondsmith Lisa

Pondsmith Cody

Pondsmith Jay Grey

James Hutt

Jaye Kovach

Aron Tarbuck

DIRECTEUR DES VENTES

Dan Scillieri

TESTEURS

Rafael Alberto III

Aaron Brown Justin

Burk Jimmie D.

Carter Jon Caspian

Jenna Choszczyk

Philip Chrystler Alex

Clemente Isaac

Collier

Kane Danger

Beau Doran

Ben Dussault

Brian Edburg

John Freiler

Frost

Shawn Gregory Nate

Hatcher

Nile Hendrix

Daniel Herbera

Lucas Herbera

Yoann Herbera

Marshall Jones

JonJonTheWise

Steve Kotecki

Christopher Kovalski

Drew Littell Michael

Loomis Chris

McKenzie David

Mosely

Alex Peterson Albert

Rivera Trevor

Shannon Mark Sulin

Len Wasserman

Peter White

Andy Wiersum

Derrick Wilkinson CJ

Wyart

Irene Zielinski

Monster Fight Club, et le système de jeu [RE]action sont des marques déposées de Monster Fight Club, LLC. Tous droits réservés.

© 2021-2024 Monster Fight Club, LLC. Monster Fight Club®, MFC, le logo MFC et Cyberpunk RED : Combat Zone™ sont des marques déposées de Monster Fight Club. Tous droits réservés. Cyberpunk RED est une marque déposée de R. Talsorian Games, Inc. Cyberpunk est une marque déposée de CD Projekt Red S.A.

2ème impression - 2024



REMERCIEMENTS SPÉCIAUX : Merci à tous nos contributeurs Kickstarter d'avoir aidé à donner vie à ce projet.



BIENVENUE DANS LA COMBAT ZONE

Bienvenue dans la Combat Zone, un lieu et un état d'esprit.

C'est cet instinct primal qui vous avertit : la peur est synonyme de mort. Jadis, avant l'époque du Rouge, les citadins se délectaient des mélodies pop, rêvaient de leur bal de promo et chérissaient les sièges arrière des voitures. Pop's Shop prospérait, et un bon riff à la guitare pouvait conquérir un cœur. Les temps n'ont pas tant changé, mais tout est différent.

Depuis l'explosion nucléaire, nul ne désire être sous la coupe d'un gouvernement, chacun aspirant à dominer. D'où l'émergence des factions, éphémères dans ce brasier infernal qu'est la Combat Zone. Ici, les gens ne se rallient derrière personne. La loi du plus fort règne, dans une brutalité démesurée. Les plus faibles forment des alliances pour survivre dans ce chaos anarchique. Avec de la chance, de l'expérience, de la boue synthétique à ingérer et des armes à manier, un groupe peut s'élever pour régner sur une partie de la Combat Zone.

Chaque bande de gangsters a sa propre identité : des survivants de l'époque pré-nucléaire, des vétérans, des flics, des médecins. D'autres ne connaissent qu'une vie de lutte, où perdre un doigt pour une poupée importée est monnaie courante. Partez à la découverte de ces gangs, évaluez leur valeur à vos yeux. Mais la vraie question reste : êtes-vous à la hauteur de leurs attentes ?

Préparez-vous à pénétrer dans l'univers impitoyable de la Combat Zone.

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| LA COMBAT ZONE | 2 |
| LES GANGS DE NIGHT CITY | 4 |
| INTRODUCTION | 6 |
| COMMENT JOUER | 8 |
| LES CARTES PERSONNAGE | 9 |
| LES CARTES GONK | 9 |
| COMPETENCES | 10 |
| CARTES ÉQUIPEMENT | 11 |
| LE TOUR DE JEU | 12 |
| AVOIR DE LA CHANCE | 13 |
| PRISE D'ACTIONS | 13 |
| ANATOMIE D'UNE ACTION | 14 |
| ACTIONS DE COMMANDEMENT | 19 |
| MOUVEMENT | 20 |
| ACTIONS DE CIBLAGE | 24 |
| ARMURE | 26 |
| BAGARRES | 26 |
| BLESSURES ET BLESSÉS | 28 |
| [RE]ACTION | 31 |
| NETRUNNING | 34 |
| DRONES | 36 |
| CONSTITUER VOTRE ÉQUIPE | 36 |
| EFFETS DES ACTIONS | 39 |
| JEUX EN CAMPAGNE | 42 |
| LA CHANCE DU DÉBUTANT | 45 |
| L'ARMURERIE DU QG | 45 |
| VIE ET MORT DANS LA COMBAT ZONE | 46 |
| PROUVEZ VOTRE VALEUR | 47 |
| MODE DE CAMPAGNE OPTIONNEL: MARCHÉ PARTAGÉ | 47 |
| PARTIES MULTIJOUEURS | 48 |
| JEUX EN ÉQUIPE | 48 |
| EN CONCLUSION | 49 |
| GLOSSAIRE | 50 |
| RÉSUMÉ DE JEU | 54 |
| TOUR DE JEU | 54 |

LA COMBAT ZONE

ANNEE 2045

Un ciel alourdi par les cendres de la quatrième guerre des corporations étend son voile sombre sur une humanité fragmentée, luttant pour rassembler les morceaux éparpillés de sa grandeur passée. Dans les rues de la Combat Zone de Night City, ces aspirations semblent dérisoires. Ici, aucune loi ne régit le quotidien, seul le danger omniprésent façonne les règles, devenant ainsi une source inépuisable d'opportunités pour ceux qui osent s'y aventurer.

Night City, la vision futuriste de Richard Night, était prédestinée à devenir une cité autonome, une oasis dans un désert de chaos, redevable uniquement aux mégacorporations dirigeant son économie et son conseil municipal. Imaginée comme un bastion du libre-échange, débarrassée de la criminalité et libérée des chaînes bureaucratiques, la ville promettait d'être une utopie urbaine.

Cependant, avant même que cette vision ne prenne forme, les fissures apparaissent. La mafia, infiltrée dès le début de la construction, planta les graines du crime au cœur même de Night City. En réponse, une guerre des rues impitoyable éclata, voyant des mercenaires des corporations, équipés de cybernétiques de pointe, repousser sans pitié les forces mafieuses, transformant chaque quartier en un champ de bataille.

Cette période tumultueuse fut suivie de près par la quatrième guerre des corporations, un conflit qui redéfinit les règles du pouvoir mondial. Les mégacorporations, véritables titans du monde cyberpunk, se lancèrent dans une guerre sans merci, dépassant les capacités d'intervention des gouvernements. Des raids dévastateurs furent menés à l'échelle planétaire, métamorphosant les métropoles en théâtres de guerre.



En 2023, le cataclysme atteignit son apogée avec l'explosion d'une bombe nucléaire à Night City. Ce coup fatal brisa l'hégémonie des mégacorps et coûta la vie à plus d'un million de personnes, laissant la ville en ruines.

Les États-Unis se trouvèrent fracturés, leur gouvernement ne contrôlant plus que les territoires à l'est du Mississippi. À l'ouest, la puissante Fédération du Pacifique prit le relais. En Europe, une union renaissante surgit des cendres, tandis que le Royaume-Uni sombra dans le chaos, dévasté par une infrastructure défaillante et un afflux de réfugiés. Sous le joug des Néosoviétiques, la Russie adopta une nouvelle forme de gouvernance, tandis que les États africains, unis sous la bannière des Highriders, s'élevaient en leaders de la course technologique mondiale.

Le NET, autrefois un espace de liberté numérique, se transforma en un désert chaotique, un no man's land numérique où les données corrompues cohabitent avec des pièges psychiques et des programmes démoniaques incontrôlables. La guerre a indéniablement métamorphosé l'essence même de l'humanité, autant dans le cyberspace qu'en réalité tangible.

Après la guerre, une nouvelle ère commença, surnommée "l'époque du Rouge". Elle se caractérise par un ciel éternellement teinté de rouge sang et des pluies acides, rappelant constamment les cicatrices laissées par les mégacorps. Night City, remodelée par ces tumultes, se dresse à présent comme une mégacité où tout, du rêve le plus audacieux au cauchemar le plus sombre, peut se réaliser. Les mégacorps, bien que puissantes, ont vu leur emprise absolue s'éroder.

De nouvelles forces émergent : organisations criminelles, zones irradiées, chacune redéfinissant la géographie et la dynamique de la ville.

Au cœur de ce chaos, la Combat Zone se révèle comme l'épicentre des combats de rue les plus acharnés. Ici, chaque bâtiment, chaque rue est le territoire contesté d'un gang différent. Les frontières fluctuent au rythme des affrontements sanglants et des alliances éphémères. Dans ce monde sans loi, un nouvel ordre émerge, dicté par la force et l'ingéniosité de ceux qui survivent.

Malgré l'omniprésence de la violence, la vie continue de battre son plein dans la Combat Zone, un lieu où commerce et survie se mêlent, offrant à ceux qui manient les armes et les stratagèmes une infinité de possibilités.



LES GANGS DE NIGHT CITY

MAELSTROM

Ils dominent leurs territoires avec une présence brute et implacable. Établis dans les entrepôts industriels, ces combattants à l'aspect quasi-inhumain tirent leurs revenus de la vente d'armes et de technologies interdites. Leur passion pour les modifications corporelles les a plongés dans les abysses de la cyberpsychose.

Armés jusqu'aux dents, ils privilégient un arsenal qui les rend physiquement intimidants et redoutables au combat rapproché. Leurs corps, plus machines que chair, les placent en opposition directe avec des groupes plus conservateurs, entraînant des affrontements sanglants qui déchirent des pans entiers de la Combat Zone.

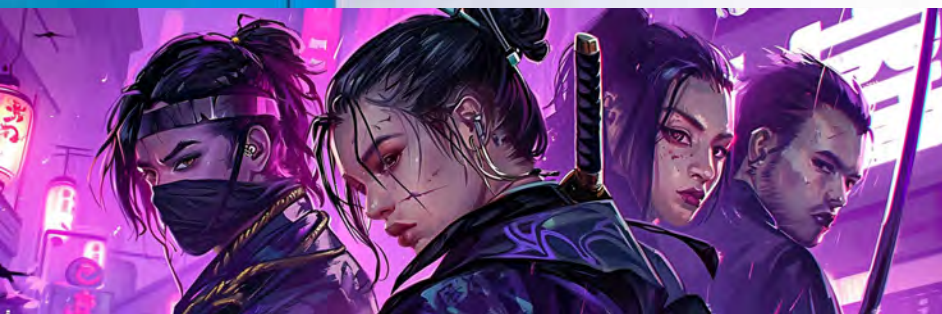
TYGER CLAWS

Les Tyger Claws, un temps protégés par Arasaka, ont évolué vers l'autonomie. Leur mission autoproclamée est la protection de la communauté asiatique de Night City, en particulier dans l'ancien Japantown. Bien que le district ait été ravagé et largement abandonné à la suite de la guerre, les Tyger Claws y maintiennent une présence forte. Les Tyger Claws, dans leur bastion actuel, évitent les modifications cybernétiques lourdes, privilégiant une approche axée sur la vitesse, l'agilité et la ruse. Les améliorations qui augmentent les réflexes et les capacités de combat sont hautement valorisées.

Ils sont craints et respectés pour leur puissance, se concentrant sur les secteurs industriels pour contrôler les flux de marchandises illicites, faisant de la misère et de la violence leur fonds de commerce.



Leur organisation s'inspire des gangs Yakuza du 20ème siècle, avec un respect profond pour leur "famille" et une structure hiérarchique qui privilégie les intérêts du gang au-delà de la simple brutalité. Cependant, lorsque la violence est nécessaire, ils sont impitoyables, avec des assauts éclairs caractérisés par des lames tranchantes et des motos rapides. La culture et l'identité des Tyger Claws sont profondément enracinées dans leurs traditions et leur histoire. Leurs tatouages élaborés et distinctifs racontent des histoires de bravoure, de loyauté et de sacrifices. Ces marques ne sont pas simplement décoratives; elles symbolisent l'appartenance et l'engagement envers le gang. Les membres des Tyger Claws sont formés non seulement au combat, mais aussi à la stratégie, au commerce illicite, et à la navigation dans les réseaux complexes de la politique de gang. En dépit de leur nature brutale, les Tyger Claws maintiennent un code d'honneur strict.



THE BOZOS

Un gang unique en son genre, les Bozos incarnent la terreur enfantine. Biosculptés pour ressembler à des clowns de cauchemar, leur présence évoque un sentiment d'horreur primale. Leur approche de la violence est à la fois sadique et théâtrale, les rendant particulièrement imprévisibles et dangereux. Ils exploitent cette peur innée pour dominer et terroriser, se faufilant dans les ombres de la Combat Zone.



LAWMEN

Dans ce chaos, les Lawmen représentent l'ordre et la justice, bien que leur bataille semble être perpétuellement en montée. Bien équipés et disciplinés, ils se battent pour reprendre les rues et instaurer un semblant de normalité. Leur tâche est ardue, mais leur détermination reste inébranlable.



ZONERS

Les Zoners sont les habitants endurcis de la Combat Zone, des individus qui ont appris à tirer le meilleur d'une situation désespérée. Ils représentent une mosaïque de seigneurs de guerre, de marchands et de survivants, unis par leur désir de persister malgré les circonstances. Armés, audacieux et souvent désespérés, ils naviguent dans le labyrinthe des alliances et des trahisons, cherchant à sécuriser leur place dans ce monde.



GEN RED

Les enfants de Gen Red, sous la houlette d'un enfant prodige, symbolisent l'adaptabilité et l'ingéniosité. Nés dans l'ère de la technologie, ces orphelins et fugueurs sont des combattants astucieux, souvent sous-estimés par leurs adversaires plus âgés et plus expérimentés. Leur connaissance innée de la technologie les rend particulièrement redoutables dans un monde où l'information est aussi précieuse que les munitions.



ARASAKA

Dans l'arène tumultueuse de la Combat Zone, Arasaka se distingue par sa froide efficacité et son implacable détermination. Porteur de l'étendard des intérêts corporatifs, Arasaka déploie des équipes équipées de matériel militaire parmi les plus avancés, faisant d'eux des acteurs redoutables et respectés dans le théâtre chaotique de Night City.



EDGERUNNERS

Pour quiconque n'est pas complètement défoncé au Black Lace, gagner sa vie dans la Zone est soit une occupation à court terme, soit une condamnation à mort. Cela dit, là où il n'y a pas de loi, il peut y avoir une opportunité lucrative pour quiconque exerce ses compétences en quête de fortune. Pour l'un des gangs luttant pour le contrôle dans la Zone, les Edgerunners peuvent être un atout précieux. Des mercenaires de tous types arpentent les rues et, pour le bon prix, vous pouvez faire disparaître beaucoup de problèmes.



INTRODUCTION

Bienvenue dans *Combat Zone*, le jeu de figurines d'escarmouche créé par Monster Fight Club®. *Combat Zone* vous permet de jouer des batailles rapides et furieuses de Cyberpunk Red en utilisant le système [RE]action unique, qui combine des cartes de personnages avec des dés et un dispositif de mesure spécial, appelé « **The Limiter** ». *Combat Zone* est basé sur des scénarios, qui peuvent être joués comme des parties uniques ou reliés en une campagne. Dans chaque scénario, vous contrôlerez une équipe, représentée par des figurines sur la table.

LE [RE]ACTION SYSTEM™

Au cœur du jeu *Cyberpunk Red : Combat Zone* se trouve le système [RE]action. Le système [RE]action utilise trois couleurs différentes de dés qui sont liées à trois couleurs d'actions que vos modèles peuvent réaliser.

ACTIONS

Quand vient votre tour de jouer, vous prendrez des actions avec vos modèles. Les actions comprennent se déplacer, attaquer, guérir, pirater et plus encore. Chaque modèle a un nombre d'actions disponibles pour lui, colorées en **VERT**, **JAUNE** ou **ROUGE**. Vous utiliserez des Jetons d'Action pour suivre le nombre d'actions que chaque personnage a. Quand l'un de vos modèles effectue une action, il retournera l'un de ses Jetons d'Action, pour montrer qu'il a été utilisé. La couleur du Jeton d'Action utilisé détermine quelle couleur de dé vous lancerez, pour voir si l'action réussit ou échoue. Généralement, les actions **VERTES** sont les meilleures, puis les **JAUNES**, avec les actions **ROUGES** étant les moins susceptibles de réussir.

LANCÉ DE DÉS OPPOSÉS

Quand vous tentez une action, votre adversaire a le droit de faire un Lancer Opposé. Si votre lancer est supérieur au sien, l'action réussit. Sinon, l'action échoue.

[RE]ACTION

Si l'un de vos personnages est blessé par une attaque adverse, vous aurez l'opportunité de réagir au lieu de simplement vous faire tabasser ! Les Actions et [RE]actions sont expliquées en détail plus loin dans ces règles, mais il est bon de maîtriser les bases avant de plonger dans le vif du sujet.

LES DÉS

Combat Zone utilise quatre couleurs différentes de dés. Trois d'entre eux sont appelés **dés d'Action**. Ils sont lancés pour voir si une Action réussit ou non :

| | |
|--------------|---------------------|
| VERT | à douze faces (d12) |
| JAUNE | à huit faces (d8) |
| ROUGE | à six faces (d6) |



Vous lancerez ces trois dés d'Action colorés tout au long du jeu lorsque vous prendrez des actions avec vos modèles.

| | |
|-----------------|-------------------|
| OBSTACLE | à dix faces (d10) |
|-----------------|-------------------|

Le dé noir à dix faces est appelé **dés d'Obstacle**, utilisés lorsque les figurines tentent quelque chose qui ne cible pas un rival, comme escalader ou essayer de pirater un terminal.



Les figurines sont considérées comme "l'attaquant" lorsqu'ils lancent contre le dé d'Obstacle, et échouent en cas d'égalité.

RÉUSSITES & ÉCHECS CRITIQUES

Chaque dé a également une face pour une réussite critique et une face pour un échec critique. Les réussites critiques signifient généralement un succès et peuvent déclencher d'autres règles spéciales. Les échecs critiques peuvent parfois entraîner des résultats pires et signifient généralement que vous avez échoué dans ce que vous tentez de faire.

VERT



JAUNE



ROUGE



JETONS D'ACTION

VERT



JAUNE



ROUGE



DÉS D'ACTION



DÉ OBSTACLE



RÉUSSITE CRITIQUE ÉCHEC CRITIQUE

THE LIMITER

Combat Zone utilise **The Limiter** pour mesurer les distances pendant le jeu. Le Limiter est divisé en trois portées : **VERT**, **JAUNE** et **ROUGE** :

| | |
|--------------|----------------------------|
| VERT | 12 pouces (environ 30 cm) |
| JAUNE | 7 pouces (environ 17,5 cm) |
| ROUGE | 3 pouces (environ 7,5 cm) |

A PORTÉE

Le Limiter mesure 1 pouce (environ 2,5 cm) de large. Certaines Actions et règles, telles que la bagarre, s'appliquent aux modèles **"à portée"** d'un autre modèle. Un modèle est à portée lorsqu'il se trouve à l'intérieur de la largeur de 1 pouce du Limiter.

LE D4 VIOLET

À l'occasion de la deuxième édition de Cyberpunk Red: Combat Zone, nous sommes ravis d'évoluer le système [RE]action. Nous introduisons le dé violet à quatre faces (d4) dans notre mécanique. Restez à l'affût des cartes d'équipement et des futures mises à jour qui intégreront cette composante dynamique !



MODÈLES

Les modèles sont la représentation physique des membres de votre équipe sur le plateau. Vos modèles sont appelés modèles "amicaux" et ceux appartenant à votre adversaire sont désignés comme modèles "adverses".

Les modèles sont mécaniquement définis en deux parties ; la figurine et le socle. La figurine est la sculpture d'un personnage qui détermine quelle carte et quelles capacités le modèle utilise dans le jeu. Le socle est un disque rond à la base, qui maintient le modèle droit et est utilisé pour mesurer les distances et les mécaniques de position. Le socle standard [RE]action a un diamètre de 27 mm, mais certains modèles peuvent être dotés de socles plus grands si le modèle l'exige.

LIMITER ▼

12" OU 30 CM

VERT

7" OU 17,5 CM

JAUNE

3" OU 7,5 CM

ROUGE

COMMENT JOUER

Combat Zone est axé sur des scénarios. Cela signifie que chaque partie se joue selon un scénario qui définit vos objectifs, explique comment organiser vos équipes et structure le jeu. Vous pouvez jouer un scénario isolé comme une partie "unique", ou vous pouvez enchaîner une série de scénarios sous forme de campagne et voir votre équipe se développer au fil des parties (voir "Jeu de Campagne", ci-contre). Il y a trois étapes à préparer pour une partie de *Combat Zone* : **construire votre équipe, choisir un scénario et aménager un champ de bataille.**

MONTER UNE ÉQUIPE

Le monde de Cyberpunk Red est riche en gangs, agents corporatifs et personnalités marquantes qui se battent pour la richesse, le contrôle, l'information et la technologie. Vous pouvez utiliser les Tyger Claws ou les Maelstrom inclus dans le jeu de base, ou choisir parmi d'autres factions disponibles séparément. Avant la partie, vous constituerez votre équipe, composée d'un mélange de personnages puissants (y compris votre leader) et de Gonks plus jetables. Vous pouvez renforcer vos personnages en achetant de l'équipement supplémentaire et des programmes de Netrunning.

TAILLE DES PARTIES

Les parties de Combat Zone peuvent se jouer avec des modèles pour une valeur de **100, 150 ou 200 EB (Eurobucks, la monnaie du futur). La surface de jeu recommandée est :**
100 EB ou 150 EB – 22" x 30" (inclus)
200 EB – 44" x 30" (inclus)

CHOISIR UN SCENARIO

Ce kit de base comprend un livret de scénarios. Chaque scénario décrit un engagement différent, avec ses propres objectifs, règles spéciales et consignes de mise en place. Vous pouvez choisir n'importe quel scénario, sauf les scénarios "Prouvez Votre Valeur" (qui sont spécifiques). Si c'est votre première partie, "Guerre de Territoire" est un bon point de départ.

Chaque scénario déterminera quel joueur prendra le Contrôle en premier. Si vous jouez une campagne, gagner ou perdre aura des conséquences pour votre gang dans les parties futures.

GAGNER UN SCENARIO

Les différents scénarios ont des objectifs variés, allant de l'élimination de vos rivaux au vol de technologie, en passant par la capture de territoire, et plus encore.

AMÉNAGEMENT D'UN CHAMP DE BATAILLE

La zone où vos modèles vont combattre et se déplacer est appelée le champ de bataille. Avant de jouer, vous devrez créer le champ de bataille en utilisant des décors, en suivant les instructions du scénario que vous jouez. Consultez la page 38 pour savoir comment aménager le champ de bataille. Après avoir aménagé le champ de bataille, suivez toutes les autres consignes de mise en place du scénario que vous jouez. Le scénario vous indiquera quel joueur a le Contrôle en premier. Une fois prêt, la bataille peut commencer !

JEU DE CAMPAGNE

Combat Zone est excellent comme jeu indépendant, mais il existe également des règles de campagne, à partir de la page 42. Chaque fois que vous jouez un scénario en campagne, chaque équipe tire trois cartes Objectif, qui représentent les objectifs personnels de votre équipe en plus des objectifs du scénario. Si vous atteignez l'Objectif, votre équipe obtient un avantage continu qu'elle peut utiliser dans les parties suivantes. Vous aurez également la possibilité de promouvoir vos personnages en Vétérans, avec un jeu de cartes Objectifs et Équipement unique à votre équipe. De plus, chaque équipe comprend un scénario final "Prouvez Votre Valeur" pour conclure sa campagne.

SUPRÉMATIE DES CARTES

Si jamais une règle sur une carte contredit les règles du manuel, la règle sur la carte prévaut. Les règles spéciales sur les cartes peuvent vous permettre de vous déplacer sur des distances différentes, d'attaquer des cibles que vous ne pourriez normalement pas, ou de "briser" les règles autrement.



CARTES PERSONNAGES

Chaque modèle dans Combat Zone possède une carte détaillant ses actions, compétences, règles spéciales et équipement personnel.

ACTIONS

Chaque carte montre combien d'actions le modèle commence avec dans une partie. Les actions peuvent être **VERTES**, **JAUNES** ou **ROUGES**.

RÈGLES SPÉCIALES

De nombreux personnages ont une règle spéciale ou une action indiquée sur leur carte. Cette règle s'applique à eux, sauf indication contraire. Si la règle spéciale est une action, elle affichera une icône de compétence ou indiquera qu'il s'agit d'une action. Sinon, c'est une capacité et ne nécessite pas de Jeton d'Action pour être utilisée.

EQUIPEMENT

De nombreux modèles ont de l'équipement en bas de leur carte qui leur donne de nouvelles capacités ou actions.



NOM & MOTS-CLÉS

Le nom du modèle et tous les mots-clés sont indiqués en haut.

STREET CRED

Les personnages vétérans et d'élite peuvent avoir un certain nombre d'étoiles à droite de leur nom. Les modèles ajoutent leur street cred à votre équipe, augmentant le statut de l'équipe.

COÛT

Le coût en EB (Eurobucks) pour inclure ce personnage dans votre équipe.

SKILLS

La plupart des modèles ont 3 compétences différentes. Lorsqu'ils tentent une action utilisant l'une de ces compétences, ils ajoutent la valeur de leur compétence au lancer de dé. Les compétences incluent les Réflexes, le Corps à corps, le Tir à distance, le Médical, la Technologie et l'Influence.

CARTES GONK

Les Gonks du même type partagent une seule carte avec leurs compétences et règles spéciales. Certaines équipes peuvent choisir parmi différents types de Gonks. Les Gonks des différentes équipes auront des noms différents, mais ils auront tous le mot-clé Gonk sur leur carte.

MODÈLES : GONKS VS. PERSONNAGES

Les règles se réfèrent parfois aux "modèles", ce qui inclut à la fois les Gonks et les personnages. Si une règle fait référence à un "personnage", alors elle ne peut pas être utilisée par ou affecter les Gonks.

INCLURE DES GONKS DANS VOTRE ÉQUIPE

Le nombre maximum de Gonks que vous pouvez inclure dans votre équipe est égal à l'influence totale combinée de tous vos personnages.

Par exemple, une bande de Zoners avec une influence combinée de 5 pourrait inclure jusqu'à 5 Gonks.

Le coût en EB indiqué sur les cartes Gonk est par Gonk.



CARTE GONK

COMPÉTENCES

Il existe six compétences différentes que les modèles peuvent posséder. Des compétences plus élevées améliorent les chances de réussite des actions utilisant cette compétence.



REFLEXES

Utilisée pour le mouvement, l'escalade, le saut, les objets lancés, et pour **s'opposer aux actions de Tir à distance et de Réflexes.**



TIR À DISTANCE

Utilisée pour les attaques à distance.



MÉLÉE

Utilisée pour la bagarre, l'escrime, le combat rapproché, et pour **s'opposer aux actions de Corps à corps.**



MÉDICAL

Utilisée pour soigner, administrer des médicaments, des poisons, et pour **s'opposer aux actions Médical.**



TECH

Utilisée pour la mécanique, le netrunning, le piratage, et pour **s'opposer aux actions Technologie.**



INFLUENCE

Utilisée pour commander, intimider, et pour **s'opposer aux actions d'Influence.**



CARTES ÉQUIPEMENT

Les cartes d'équipement peuvent être équipées sur vos modèles pour leur donner des actions ou des capacités supplémentaires.

Pimentez les choses avec un peu d'équipement de chez vous ! Il y a tellement de pièces d'équipement différentes que votre gang peut choisir, à condition que vous puissiez les payer. Des lunettes stylées augmentent votre facteur d'intimidation, tandis que de massifs lance-grenades soudés avec de la gomme chaude et humide offrent une vraie puissance pour les courageux.



NOM

Le nom de la carte d'Équipement. Un modèle ne peut pas équiper plus d'une carte d'Équipement du même nom

MOTS-CLÉS

Si l'Équipement a des mots-clés (qui peuvent être référencés par d'autres règles), ils seront listés ici.

COÛT

Le coût en EB (Eurobucks) pour équiper cette carte sur un modèle au début du jeu.

EXIGENCE DE STREET CRED

Le montant total de Street Cred que votre équipe doit avoir (en additionnant toutes les étoiles de Street Cred sur les personnages et les Objectifs) pour ajouter cette carte à votre QG afin qu'elle soit disponible pour vous.



RARETÉ

Le nombre maximum de copies de cette carte que votre équipe peut inclure.

RÈGLES

Les actions ou capacités accordées au modèle sont listées ici.

TOURS DES JOUEURS

CONTRÔLE DU CHAMP DE BATAILLE

À tout moment, un joueur a le **Contrôle du champ de bataille**. Le joueur en Contrôle prend des actions avec ses modèles, se déplaçant à travers le champ de bataille et interagissant avec d'autres modèles. Lorsque vous prenez le Contrôle, vous choisissez d'**Activer un Personnage** ou d'**Inspirer Votre Équipe**.

ACTIVER UN PERSONNAGE

Lorsque vous activez un Personnage, vous choisissez l'un de vos personnages : il devient votre **Modèle Actif**. Tant que vous avez le Contrôle, vous pouvez prendre des actions avec votre Modèle Actif. Le Contrôle passe à votre rival lorsque vous ne pouvez ou ne voulez plus prendre d'actions avec votre Modèle Actif. Certains modèles ont la capacité d'activer d'autres modèles de votre équipe, vous permettant d'utiliser plusieurs modèles sans laisser votre rival prendre le Contrôle !

INSPIRER VOTRE ÉQUIPE

Lorsque vous choisissez d'**Inspirer Votre Équipe**, vous pouvez activer chacun de vos Gonks. Lorsqu'un Gonk s'active, il prend une seule action. Vous pouvez activer vos Gonks dans l'ordre de votre choix. Pendant que vos Gonks agissent, tous vos personnages font une pause rapide : après avoir terminé d'activer vos Gonks, rafraîchissez tous les Jetons d'Action utilisés de vos personnages en les retournant du côté Prêt (voir la page suivante). Après avoir rafraîchi les Jetons d'Action de vos personnages, votre rival prend le Contrôle. Si vous n'avez pas de Gonks, vous choisirez quand même d'**Inspirer Votre Équipe** pour rafraîchir les actions de vos personnages. Si aucun de vos personnages n'a d'actions prêtes, vous devez choisir d'**Inspirer Votre Équipe**. Si toutes les actions de vos personnages sont prêtes, vous devez choisir d'**Activer un Personnage**.



ACTIONS DES GONKS

Lorsque le Contrôle vous revient et que vous choisissez d'**Inspirer Votre Équipe**, chacun de vos Gonks s'active et peut prendre une action basique (généralement **JAUNE**). Cela s'ajoute au rafraîchissement des actions de vos personnages. Les Gonks peuvent choisir parmi toutes les actions basiques listées aux pages 15-16, sauf l'action basique d'**Influence**. Les Gonks ne sont pas assez influents pour commander qui que ce soit ! Les Gonks n'utilisent pas de Jetons d'Action, puisque chaque modèle de Gonk peut prendre une action. S'ils subissent une blessure, ils sont mis hors d'action.

Comment savoir qu'il est temps d'**Inspirer Votre Équipe** ?

Votre équipe a besoin de vous. Vous avez vécu beaucoup de choses récemment. Vous avez perdu un homme, parce qu'il s'est marié – et son partenaire n'approuve pas votre "style de vie". Le moral est bas. Vous êtes sur le point de perdre votre coin, une partie de votre territoire, et peut-être vos vies à moins que vous ne puissiez rallier ces gens à votre cause une fois de plus !

Alors, que faites-vous ? Vous envoyez les subordonnés influençables combattre un petit malin pour renforcer leur confiance. Vous les couvrez de compliments après. Bingo : loyauté à vie, atteinte.

AVOIR DE LA CHANCE

Chaque équipe commence un scénario avec trois jetons de Chance. Vous pouvez dépenser vos jetons de Chance à tout moment pour relancer un seul lancer de dé. Vous ne pouvez jamais relancer le même lancer de dé plus d'une fois. Certains équipements, personnages et objectifs complétés (dans les campagnes) augmenteront le nombre de jetons de Chance avec lesquels vous commencez le jeu.

TU TE SENS EN VEINE, GAMIN ?

Parfois, tu as tellement foiré que tu ne peux tout simplement pas te rattraper. Heureusement pour toi – hé – il y a une alternative pour ne pas subir les caprices de Dame Chance comme un champion. Utilise un jeton de Chance, et essaie de refaire ce dernier lancer.

SÉRIE DE CHANCE

Si vous dépensez un jeton de Chance et que la relance est une réussite critique, récupérez le jeton de Chance.

CHANCE DU PETIT POU CET

Si le Street Cred de votre équipe est inférieur à celui de votre adversaire, vous commencez le jeu avec un jeton de Chance supplémentaire pour chaque point par lequel votre Street Cred est inférieur. Cela peut se produire si vous choisissez des modèles moins puissants, ou pendant une campagne.

PRENDRE UNE ACTION

Les jetons d'Action sont utilisés pour suivre combien d'actions de chaque couleur chaque personnage a et si ces actions sont **Prêtes** ou **Utilisées**.

Lorsqu'un personnage prend une action, choisissez l'un de ses jetons d'Action Prêts et retournez-le du côté Utilisé. La couleur du jeton d'Action détermine la couleur du dé utilisée pour déterminer le succès, si un lancer de dé est nécessaire.

Si deux joueurs effectuent un lancer de dés Opposé, l'ordre dans lequel ils choisissent d'utiliser leurs jetons de Chance peut être important. Dans ce cas, le joueur qui a le Contrôle doit décider s'il souhaite relancer en premier. Ensuite, son adversaire peut choisir de relancer. Si le second joueur choisit de relancer, le joueur qui a le Contrôle peut choisir de relancer après avoir vu le résultat, à condition de ne pas avoir déjà utilisé sa relance initialement.

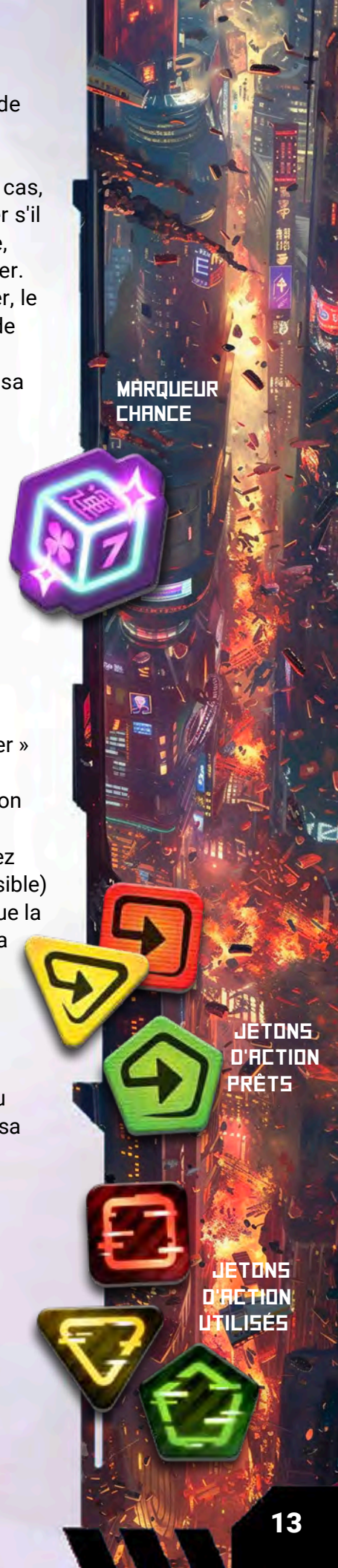
ÉPUISEMENT DES CARTES

Parfois, on vous demandera d'« épuisier » une carte. Pour épuiser une carte, retournez la carte de façon à ce que son dos soit visible. Lorsque vous rafraîchissez votre équipe, vous pouvez également rafraîchir (remettre face visible) toutes les cartes épuisées (à moins que la carte n'indique une autre manière de la rafraîchir).

JETONS D'ACTION DE DÉPART

Chaque personnage commence le jeu avec les jetons d'Action indiqués sur sa carte (voir Page 9). Les actions commencent le jeu en étant Prêtes. Placez-les sur ou près de la carte, de sorte qu'il soit très clair quels jetons appartiennent à quel personnage.

Les Gonks prennent une seule action chaque fois qu'ils sont activés et n'utilisent pas de jetons d'Action.



ANATOMIE D'UNE ACTION

Il y a trois composantes à chaque action : la compétence utilisée, la portée et le résultat.

1. COMPÉTENCE UTILISÉE

Si une action affiche une icône de Compétence, vous effectuerez un lancer de Compétence pour voir si elle réussit. Si aucune icône de Compétence n'est affichée, il s'agit d'une Action **Facile** qui réussit automatiquement (mais utilise toujours un Jeton d'Action).

2. PORTÉE

La distance à laquelle l'action peut avoir un effet, mesurée par le Limiter. Si une portée est colorée, l'action peut affecter cette zone du Limiter. Certaines actions peuvent être utilisées à Longue Portée et montrent une zone noire avec un signe plus à droite de la portée **VERTE**. Les actions à Longue Portée peuvent cibler des modèles à une distance illimitée au-delà du **VERT**. Les actions qui n'incluent pas la zone de longue portée ne peuvent pas cibler des modèles au-delà du Limiter. Les actions qui ne spécifient pas de portée indiqueront qui elles peuvent affecter.

Certaines actions peuvent cibler des modèles à plus longue portée mais pas à plus courte portée. Par exemple, une action avec la portée suivante peut cibler des modèles dans le **JAUNE** et le **VERT** mais pas le **ROUGE** :



3. RÉSULTAT

Ce qui se passe si l'action réussit.

CIBLES DES ACTIONS

Le modèle affecté par l'action est la « cible ». Pour les détails sur la sélection des cibles, voir page 24.

SUCCÈS & ÉCHEC

Lorsqu'un modèle tente une action qui montre une icône de Compétence, vous lancerez un dé pour déterminer si l'action réussit ou échoue.

Vous lancerez le dé de couleur qui correspond au Jeton d'Action utilisé pour tenter l'action. Vous prenez une action **VERTE** ? Lancez un dé **VERT**.



RÉSOLUTION D'UNE ACTION

Après avoir choisi une action et utilisé un Jeton d'Action, procédez comme suit pour la résoudre :

1. **Choisissez la cible de l'Action :**
Assurez-vous qu'elle est à portée de l'action et qu'il existe un Chemin d'Attaque. Pour plus de détails sur les Chemins d'Attaque, voir page 24.
2. **Déterminez l'Opposition :** Si la cible est un rival, elle choisit quelle couleur elle utilisera pour le Lancer Opposé. Si l'action ne cible pas un Rival, utilisez le dé noir Obstacle pour le Lancer Opposé.
3. **Lancez les Dés :** Les deux joueurs lancent leurs dés en même temps et ajoutent la valeur de Compétence appropriée, plus tout autre modificateur (comme le couvert).
4. **Comparez les Résultats :** Si le total du Modèle Actif est plus élevé, l'action réussit ; sinon, elle échoue.

Lorsqu'une action cible un modèle rival, la cible choisit un dé pour son Lancer Opposé qui correspond à l'un de ses Jetons d'Action Prêts ou Utilisés — mais il y a un risque ! Si la cible est blessée par l'action, la couleur de ce Jeton d'Action sera réduite. S'opposer à une action n'utilise pas l'une des actions de la cible.

Si l'action ne cible pas un modèle rival (y compris les actions ciblant vos modèles), votre rival lance le dé noir à dix faces Obstacle et n'ajoute aucune Compétence au lancer.

PORTÉES





Vous avez déjà vraiment eu envie de frapper quelqu'un ? Passez à l'action !

Si vous voulez sauter par-dessus une barrière pour éteindre les lumières de la bande rivale ? Test de Réflexes, mon ami. Vous voulez pirater le cerveau de quelqu'un et le faire court-circuiter parce que vous en avez assez de son visage ? Eh bien, d'abord, vous devez être capable de pirater, mon ami. Vous devez savoir comment faire.

ACTIONS DISPONIBLES

Lorsqu'un modèle est Actif, il peut tenter les actions indiquées sur sa carte. Les personnages peuvent également choisir parmi les actions sur leurs cartes d'Équipement et de Butin équipées. Les modèles peuvent effectuer la même action plusieurs fois, à moins qu'elle ne soit **Difficile**. De plus, il y a six Actions Basiques disponibles pour les Personnages. Les Gonks peuvent tenter la plupart de ces actions (à l'exception de l'action basique d'Influence).

ACTION DE RÉFLEXES ▼

La compétence Réflexes est utilisée pour se déplacer, éviter les attaques à distance et utiliser certains équipements, comme les armes de jet.

ACTION DE DÉPLACEMENT



Déplacez-vous jusqu'à la couleur de votre action. Si le mouvement est dégagé, il ne nécessite pas de lancer de Compétence.

L'Action Basique de Déplacement permet à votre modèle de se déplacer jusqu'à la partie du Limiter qui correspond à la couleur du Jeton d'Action utilisé (**ROUGE**, **JAUNE** ou **VERT**).

Si rien ne gêne le chemin, aucun lancer de Compétence n'est nécessaire. Se déplacer au-dessus des obstacles ou à travers le décor utilise les Réflexes, opposés par le dé Obstacle. Pour plus de détails sur le déplacement à travers le champ de bataille, voir page 20.

ACTIONS D'ATTAQUE

Les actions d'attaque ne peuvent cibler que les modèles rivaux et, si elles réussissent, elles infligent une blessure à la cible. Toute action avec le symbole d'attaque (montré à droite) est une action d'attaque. Cela peut apparaître dans le texte de l'Attaque ou attaché à l'icône de Compétence de l'Attaque.

PILLAGE DE CORPS

Les personnages peuvent utiliser une action pour piller un corps. Pour plus de détails, voir page 30.



ATTAQUE



PILLAGE



REFLEXES



ACTION À DISTANCE ▼

Dans la Combat Zone, tout le monde est équipé d'une arme de poing basique qu'il est possible d'utiliser pour effectuer des attaques à courte portée.

DISTANCE



ATAQUE À DISTANCE BASIQUE



Une Attaque à Distance de Base utilise votre compétence de Tir à Distance pour tenter de blesser un rival dans les portées **JAUNE** ou **VERTE** – mais pas **ROUGE**. Le symbole d'attaque dans les effets de l'action indique qu'il s'agit d'une action d'attaque, elle ne peut donc cibler que des rivaux et infligera une blessure à la cible si elle réussit. **Toutes les attaques à distance sont contrées par les Réflexes de la cible.**

ACTION DE CORPS À CORPS ▼

La compétence de Corps à Corps est utilisée pour les attaques de combat rapproché, les armes et l'équipement.

MÉLÉE



ACTION DE CORPS À CORPS BASIQUE



Une action d'Attaque de Corps à Corps de Base utilise votre compétence de Corps à Corps pour tenter de blesser un rival à portée **ROUGE**.

Toutes les attaques de corps à corps sont contrées par la compétence de Corps à Corps de la cible.

ACTION MÉDICALE ▼

Aide à la guérison et à la cybernétique.

MÉDICAL



TRIAGE

Soignez 1 point de santé d'une autre cible à portée qui a un niveau de santé **ROUGE** (Red-Lined).

Avec l'action de base MED, Triage, un modèle peut tenter de soigner un autre modèle gravement blessé à portée (le bord le plus court du Limiter). Pour plus de détails sur la Guérison, voir page 30.



ACTION TECHNIQUE ▼

Un combo de savoir-faire du net et du monde réel.

TECH



FIREWALL

Retirez un jeton Piraté d'une cible amie.



L'action technique de base Firewall retire un jeton **Piraté** d'un personnage à portée **ROUGE** (y compris le personnage actif), le protégeant des Netrunners rivaux. Les modèles avec un ou plusieurs jetons Piraté sont désignés comme « Piratés ».



JETON PIRATÉ

ACTION D'INFLUENCE DE BASE ▼

La capacité à commander, convaincre ou manipuler d'autres personnes.

COMMANDE DE BASE



INFLUENCE



Activez le modèle de votre gang
[Personnages uniquement].

Utilisable uniquement par les personnages (pas les Gonks), l'action de Commande de Base active la cible si elle réussit. Cela peut être utilisé comme une [RE]action pour prendre le Contrôle (mais pas pendant une action Inspirer Votre Équipe), car la cible est maintenant le Modèle Actif.

RÉUSSITES CRITIQUES & ÉCHECS CRITIQUES

Les dés ont deux résultats spéciaux : Réussite Critique et Échec Critique.



RÉUSSITE CRITIQUE : Une résultat critique est toujours un succès, indépendamment de tout modificateur ou bonus, à moins que votre adversaire n'obtienne également une Réussite Critique. Lorsque les deux joueurs lancent une Réussite Critique, il est considéré comme une égalité (indépendamment des bonus ou du type de dé qui a été lancé), et une égalité va au défenseur.



ÉCHEC CRITIQUE : Lorsque vous obtenez un Échec Critique, vous échouez toujours, indépendamment de ce que votre adversaire a lancé ou de tout bonus ou du type de dé qui a été lancé (même si votre adversaire a également lancé un Échec Critique, l'égalité va au défenseur).

EXEMPLE DE JEU

John et ses Maelstrom affrontent les Tyger Claws de Lizzie. Voici un rapide échange entre leurs modèles. John a le premier tour et choisit d'activer son Warlord, qui dispose de trois Jetons d'Action.

ACTION MAELSTROM 1 : DÉPLACEMENT



John utilise le Jeton d'Action **VERT** du Warlord pour se déplacer, il utilise donc le Limiter pour déplacer le Warlord jusqu'à la distance **VERTE** de 12 pouces.

John lance un 7 et Lizzie un 6, pour un total de 8 après avoir ajouté leurs compétences respectives. C'est une égalité, donc le défenseur gagne et l'attaque échoue. John a utilisé deux des jetons d'action du Warlord et il lui en reste un, mais il choisit de terminer son tour et de garder le jeton pour plus tard. C'est maintenant au tour de Lizzie.

ACTION MAELSTROM 2 : ATTAQUE

Ensuite, John utilise l'un des jetons d'action jaune du Warlord pour tenter une action d'Attaque à Distance de Base ciblant l'Oyabun de Lizzie. L'action d'Attaque à Distance de Base peut cibler des rivaux à portée **VERTE** (indépendamment du fait qu'un jeton d'action jaune a été utilisé) et l'Oyabun est à portée. Cependant, parce qu'un jeton d'action jaune a été utilisé, John doit lancer le dé **JAUNE** (à huit faces) et ajouter la compétence de Tir à Distance de 1 du Warlord au lancer. L'Oyabun de Lizzie a des jetons d'action jaune et vert, elle peut donc choisir l'un des deux pour s'opposer à l'attaque. Lizzie choisit de lancer un dé **VERT** (à douze faces) et d'ajouter la compétence de Réflexes de 2 de l'Oyabun au lancer.

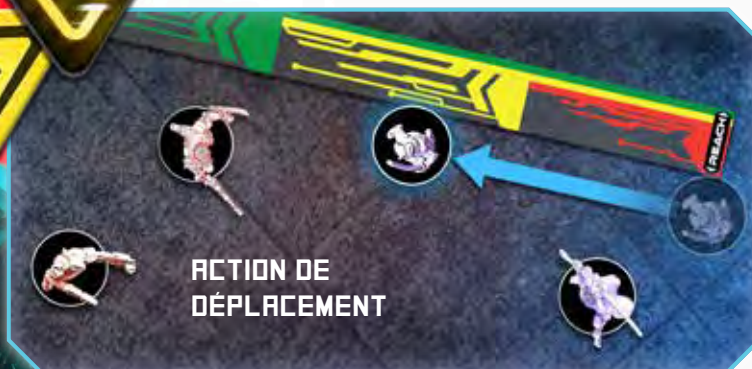


RÉUSSITE
CRITIQUE

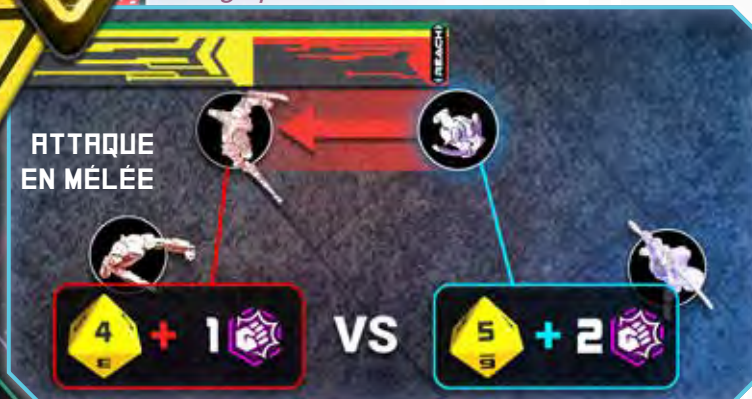


ÉCHEC
CRITIQUE

ACTION DES TYGER CLAWS 1 :
DÉPLACEMENT Lizzie décide d'activer son Kyodai et utilise son jeton d'action jaune pour se déplacer, déplaçant le Kyodai jusqu'à la distance **JAUNE** de 7" en utilisant le Limiter.



ACTION DES TYGER CLAWS 2 :
ATTAQUE Ensuite, Lizzie choisit d'utiliser le dernier jeton d'action **JAUNE** du Kyodai pour effectuer l'action d'Attaque de Corps à Corps de Base, ciblant l'un des Pledges de John qui est à portée **ROUGE** de son Kyodai après le déplacement. Comme Lizzie a utilisé le jeton d'action jaune pour l'attaque, elle lance un dé **JAUNE**. Le Pledge est un Gonk qui montre du jaune pour son action, donc il doit lancer un dé **JAUNE** pour se défendre. Lizzie lance un 5 et ajoute la compétence de Corps à Corps de 2 de son Kyodai pour un total de 7, tandis que John lance simultanément un 4 et ajoute la compétence de Corps à Corps de 1 de son Pledge pour un total de 5.



Lizzie a le Contrôle, donc elle a la première occasion d'utiliser un jeton de Chance pour une relance et passe car elle est en train de gagner. John a maintenant l'opportunité d'utiliser un jeton de Chance pour une relance et il en utilise un, relançant le dé **JAUNE** et obtenant un nouveau lancer de 6 pour un total de 7 après avoir ajouté sa compétence de Corps à Corps. Comme John a utilisé un jeton de Chance, Lizzie a une seconde occasion de dépenser un jeton de Chance et choisit maintenant de le faire (puisqu'ils ont tous les

deux un 7 et que le défenseur gagne les égalités), relançant le dé **JAUNE** : elle lance un 7 pour un total de 9, après avoir ajouté la compétence de Corps à Corps.

Lizzie (l'attaquante) a le total le plus élevé et a gagné ; le Pledge subit une blessure et est mis hors d'action (les Gonks sont toujours mis hors d'action s'ils sont blessés). John tombe à genoux et pleure de désespoir ; la femme du Pledge attend leur nouveau bébé à tout moment. Le Kyodai n'a plus de jetons d'action, donc c'est le tour de John.



ACTION DES MAELSTROM 3 :
ATTAQUE John choisit d'activer à nouveau son Warlord, qui a encore un jeton d'action **JAUNE** Prêt. Il l'utilise pour tirer sur le Kyodai dans une tempête de vengeance pour le Pledge tué. Le Kyodai a deux jetons d'action **JAUNES**, et Lizzie doit à nouveau choisir un jeton pour s'opposer (car les jetons d'action Utilisés peuvent toujours être utilisés pour se défendre et se défendre n'épuise pas les jetons). Malheureusement pour la famille du Pledge, John rate. Les jetons d'action du Warlord sont tous utilisés, donc John perd le Contrôle et le jeu passe à Lizzie.



TYGER CLAWS : INSPIRER VOTRE ÉQUIPE Lizzie choisit d'Inspire son Équipe, lui permettant de prendre une action avec chacun de ses Gonks (Shatei). Ensuite, Lizzie retourne tous les jetons d'action Utilisés de ses personnages en Prêts (jusqu'à présent juste les deux sur le Kyodai) et le jeu passe à John.

ACTIONS DIFFICILES

Les modèles peuvent normalement choisir n'importe quelle combinaison de leurs actions disponibles lorsqu'ils sont activés, y compris effectuer plusieurs fois la même action. L'exception concerne les actions **Difficiles**. Toute action avec le mot-clé Difficile ne peut être utilisée qu'une seule fois et ne peut être réutilisée qu'après la prochaine fois où vous Inspirez Votre Équipe (voir page 12). Lorsque vous utilisez une action Difficile, placez un Jeton d'Action Utilisé sur l'action Difficile comme rappel qu'elle ne peut pas être réutilisée. Lorsque vous Inspirez Votre Équipe, retirez le Jeton d'Action de l'action Difficile pour montrer qu'elle est à nouveau disponible.



Ce Lance-Grenades est « Difficile », donc il ne peut être utilisé qu'une seule fois jusqu'à ce que l'équipe du modèle soit Inspirée. Placer le Jeton d'Action Utilisé dessus pour montrer qu'il n'est pas disponible.

LANCERS (IN)COMPÉTENTS Chaque modèle peut tenter d'utiliser toute action qui lui est disponible, même si la compétence correspondante n'apparaît pas sur sa carte : il a simplement « 0 » pour cette compétence. Lorsqu'il effectue son lancer de compétence, il n'ajoute rien à leur lancer – mais il peut toujours essayer. *Exemple : Un policier novice se déplace vers un membre de l'équipe qui a un niveau de santé "Red-Lined" et tente Triage. Le policier n'a pas la compétence MED, mais il peut faire un lancer non modifié pour voir s'il peut aider son partenaire à récupérer une blessure.*

ACTIONS GRATUITES

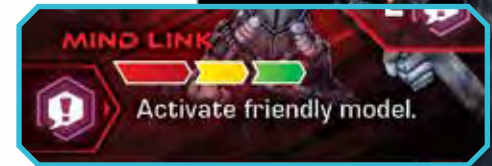
Parfois, une capacité ou un effet permettra à un modèle de prendre une action « gratuitement ». Cela signifie que le modèle n'a pas besoin d'utiliser un Jeton d'Action pour prendre l'action. Pour déterminer la couleur de l'action, le modèle peut choisir n'importe quel Jeton d'Action qu'il possède, Prêt ou Utilisé (les Gonks utilisent la couleur d'action disponible sur leur carte).

RÉSOLUTION COMPLÈTE DES ACTIONS

Chaque action doit être entièrement résolue avant qu'un modèle puisse commencer une autre action. Par exemple, si un modèle s'active et qu'il a deux Jetons d'Action, il peut compléter une Action de Déplacement puis compléter une Action d'Attaque. Il ne peut PAS faire une partie de son Action de Déplacement, l'interrompre pour faire une Action d'Attaque, puis terminer le déplacement.

ACTIONS DE COMMANDEMENT

Certaines actions, comme l'Action d'Influence de Base, permettent d'activer un autre modèle. Ces actions sont appelées Actions de Commandement. Si l'action réussit, le modèle cible devient le Modèle Actif et le modèle qui a utilisé avec succès l'Action de Commandement a terminé son tour. Le Contrôle passe au joueur qui possède le modèle nouvellement activé (si c'est le même joueur, le Contrôle ne change pas). Vous ne pouvez activer que des personnages qui ont au moins un Jeton d'Action Prêt, donc si toutes les actions d'un personnage sont utilisées, il ne peut pas être la cible d'une action qui l'activerait (les Gonks n'ont pas besoin d'un Jeton d'Action Prêt pour activer, car ils n'ont pas de Jetons d'Action). Les Actions de Commandement utilisent généralement (mais pas toujours) la compétence Influence et vous permettent d'activer un modèle ami. Comme les autres actions qui ciblent un modèle ami, elles sont contrées par le dé Obstacle. Il existe certaines Actions de Commandement qui permettent d'activer un rival. Dans ce cas, elles sont contrées par l'Influence de la cible. Le rival nouvellement Actif est toujours contrôlé par votre adversaire : vous dictez simplement qui sera Actif ensuite. Seule la cible de l'Action de Commandement peut devenir le Modèle Actif. Cela signifie que le joueur qui possède le modèle nouvellement activé ne peut pas choisir d'Inspire Son Équipe ou d'activer un autre personnage. Les Actions de Commandement peuvent être utilisées comme [RE]actions, sauf indication contraire.



COMPÉTENCE D'INFLUENCE



DÉ D'OBSTACLE

GUET

Après avoir terminé l'activation de ce modèle, vous pouvez choisir un ami ou un rival visible à activer.

MOUVEMENT

DÉPLACEMENT

La distance qu'un modèle peut parcourir est déterminée par la couleur du Jeton d'Action utilisé pour cette action de déplacement (ou l'action indiquée sur sa carte dans le cas des Gonks). Placez le Limiter à côté du modèle que vous déplacez. Il peut se déplacer n'importe où dans cette couleur, comme montré dans l'illustration à gauche.

DÉPLACEMENT LIBRE

Si le chemin d'un modèle en déplacement est dégagé, sans aucun décor ou autre modèle sur son passage, le déplacement est une Action Facile et ne nécessite pas de lancer de dé. Il peut passer librement à travers les modèles amis, mais un modèle ne peut pas terminer son déplacement avec son socle chevauchant le socle d'un autre modèle.

OBSTACLES ET BARRIÈRES

Il existe deux types principaux de décors : les obstacles et les barrières. Les obstacles sont des éléments qui entravent le mouvement mais ne l'arrêtent pas, comme des clôtures, des voitures, des tonneaux, etc. Des murs fortement ruinés avec de nombreuses ouvertures compteraient également comme des obstacles. Les barrières sont des objets solides et plus hauts qui ne peuvent pas être traversés, comme des murs intacts. Des objets solides infranchissables plus hauts que la portée **ROUGE** devraient être considérés comme des barrières. Avant le début d'une partie, discutez avec votre adversaire et décidez dans quelle catégorie chaque décor se classe.

DÉPLACEMENT ET OBSTACLES

Glisser sur les capots des voitures, sauter par-dessus des clôtures et se frayer un chemin à travers une rue bondée peut être un défi. Lorsque le chemin d'un modèle croise un obstacle, l'Action de Déplacement nécessite un lancer de Réflexes (en utilisant un dé de la même couleur que le Jeton d'Action utilisé pour le déplacement) opposé par le dé Obstacle. Si le lancer pour l'Action de Déplacement réussit, il a franchi l'obstacle et peut continuer à se déplacer. S'il échoue, il doit s'arrêter là où il a rencontré l'obstacle.

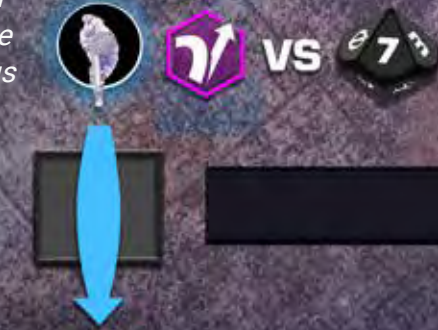
DÉPLACEMENT À TRAVERS LES MODÈLES RIVAUX

Lorsqu'il se déplace à travers un modèle rival, son lancer de Réflexes est opposé par les Réflexes de celui-ci, au lieu du dé noir Obstacle. S'il réussit, il peut continuer son mouvement. S'il échoue, il s'arrête à portée du modèle rival ! Ils sont maintenant engagés dans une Bagarre.

Utilisez des actions **JAUNES** ou **ROUGES** pour parcourir une distance réduite.

Les actions **VERTES** vous permettent de vous déplacer sur toute la longueur du Limiter.

Ce modèle doit effectuer un lancer de Réflexes pour se déplacer par-dessus l'obstacle.



Ici, l'Onee-san courbe le Limiter autour d'un conteneur pour éviter de faire un lancer de Réflexes.

Ce modèle doit effectuer un lancer de Réflexes Opposé pour se déplacer à travers le modèle rival.



DÉPLACEMENT ET BARRIÈRES

Certaines choses vont vous arrêter net : murs solides, portes de sécurité, bunkers etc. Vous ne pouvez pas traverser les barrières – vous devez soit contourner, soit escalader. Si une barrière est plus haute que la portée **ROUGE**, elle doit être escaladée ou contournée.

OUVERTURES DANS LES BARRIÈRES

Certains éléments de décor, en particulier les murs solides, peuvent avoir des trous ou des fenêtres qu'un modèle pourrait utiliser pour les traverser. Ces ouvertures sont traitées comme des obstacles. Certains bâtiments particulièrement délabrés peuvent avoir tellement d'ouvertures que vous voudrez compter l'ensemble comme un obstacle plutôt qu'une barrière avec des ouvertures séparées. Passer par une porte ou une ouverture similaire conçue pour permettre le passage d'une personne ne nécessite pas de lancer de Réflexes. Encore une fois, les joueurs devraient se concerter avant de jouer et s'accorder sur ce qui compte comme ouvertures et portes.

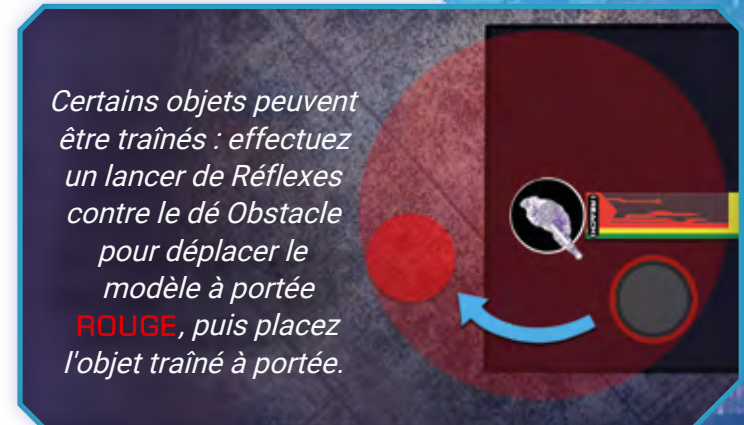
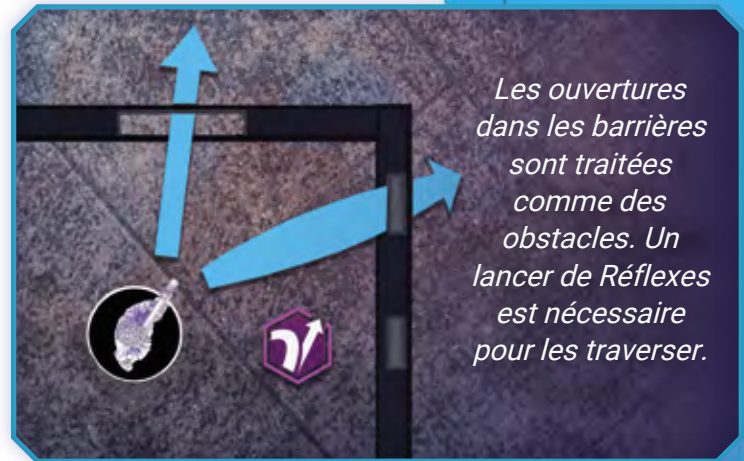
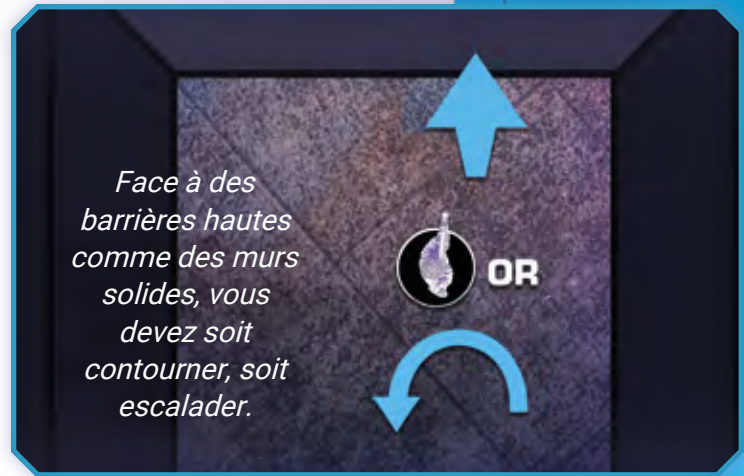
DÉPLACEMENT ET TRACTION D'OBJETS

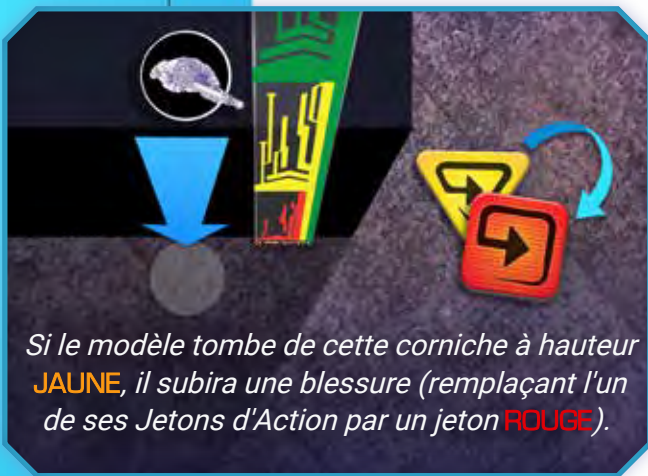
Avant le jeu, discutez avec votre adversaire pour déterminer quels objets sont assez légers pour être traînés. Un modèle à portée d'un objet qui peut être traîné peut tenter de traîner l'objet en effectuant un lancer de Réflexes. Lorsque vous traînez un objet, vous ne pouvez vous déplacer que dans la portée **ROUGE**, même en utilisant une autre couleur d'action. Effectuez un autre lancer de Réflexes si vous rencontrez un obstacle. La traction d'un objet est contrée par le dé Obstacle. Dans certains cas, les modèles peuvent également être traînés ; voir page 27.

Si réussi, déplacez le Modèle Actif puis placez l'objet traîné à portée de celui-ci après avoir terminé le déplacement. Cela peut inclure le fait de laisser tomber des objets depuis un décor surélevé. Attention en bas!

SAUTER LES INTERSTICES

Pour traverser un espace entre deux surfaces surélevées, effectuez un lancer de Réflexes contre le dé Obstacle. Si vous réussissez, complétez votre Action de Déplacement normalement. Si vous échouez, votre modèle a mal calculé son saut et est tombé en plein milieu : déplacez-le vers le bas jusqu'à la surface horizontale la plus proche en dessous du milieu de l'interstice (voir Dom-mages de Chute, page suivante). Un modèle ne peut tenter de sauter un interstice que si la distance est de **ROUGE** ou moins.





Si le modèle tombe de cette corniche à hauteur **JAUNE**, il subira une blessure (remplaçant l'un de ses Jetons d'Action par un jeton **ROUGE**).

DOMMAGES DE CHUTE

Lorsqu'un modèle tombe, utilisez le Limiter pour mesurer la distance de la chute, en vous arrêtant à la surface horizontale la plus proche en dessous du modèle. Si la distance est à portée **ROUGE**, vous ne subissez aucune blessure. Si vous tombez à une distance **JAUNE** ou **VERTE**, le modèle subit 1 blessure. Si vous tombez plus loin que la longueur du Limiter, le modèle est mis hors jeu. Pour plus de détails sur les blessures, voir page 28.

Si un objet (ou modèle) tombe sur un modèle à un niveau inférieur, le modèle au niveau inférieur subit des dommages de chute comme s'il était tombé de la même distance que l'objet. L'objet est alors placé en contact base à base avec le modèle au niveau inférieur.

LANCERS OPPOSÉS QUI NE PROVOQUENT PAS DE BLESSURES

Il arrive que l'on demande à un modèle de faire un lancer même lorsqu'il n'est pas attaqué. Une raison fréquente de faire un tel lancer est lorsqu'un modèle ennemi tente de passer à travers l'un de vos modèles et que votre modèle effectue un lancer de Réflexes pour tenter d'arrêter le rival. Dans ces cas, vous pouvez choisir n'importe quel dé de couleur qui correspond à un Jeton d'Action que votre modèle a (Utilisé ou Prêt) et utiliser ce dé. Si vous échouez, aucune blessure n'est infligée et le Jeton d'Action reste inchangé. Si vous subissez une blessure, voir page 28.

ESCALADER VERS LE HAUT & VERS LE BAS

Pour escalader une barrière verticale plus haute que **ROUGE**, un modèle doit commencer son action au bord de la barrière. Les modèles peuvent escalader vers le haut ou vers le bas la même distance qu'ils pourraient se déplacer normalement.

ESCALADE – UNE ACTION

Effectuez un lancer de Réflexes opposé par le dé Obstacle. Si le lancer est réussi, le modèle a escaladé la barrière. En cas d'escalade réussie, le modèle peut continuer à se déplacer une fois au sommet de la barrière, tant que le déplacement total est dans la limite de l'action de couleur utilisée. Si l'action échoue, le modèle est tombé : il ne se déplace pas et subit des dommages de chute, selon la hauteur de la barrière (voir Dommages de Chute, ci-dessus). Un modèle peut escalader vers le haut et vers le bas lors de la même action, tant que le déplacement total est dans la limite de l'action de couleur utilisée.

À gauche, le modèle commence son action en bas du bâtiment. Le bâtiment étant plus haut que **ROUGE**, le modèle doit tenter d'escalader pour monter. Il le fait en utilisant un Jeton d'Action **JAUNE**. Le modèle réussit, il peut donc monter de 4" sur le bâtiment puis se déplacer de 3" supplémentaires pour un total de 7", la longueur de **JAUNE** sur le Limiter. Si le modèle avait échoué dans son escalade, il aurait subi des dommages de chute comme s'il était tombé de 4" et l'action aurait été perdue.



Ici, un modèle Tyger Claw tente de passer à travers un modèle Maelstrom rival.

Le modèle Maelstrom a un Jeton d'Action **VERT** Utilisé et un Jeton d'Action **JAUNE** Prêt. Le modèle Maelstrom choisit d'utiliser son Jeton d'Action **VERT** pour arrêter le mouvement du Tyger Claw et lance le dé **VERT** (même si le jeton est Utilisé).

Le modèle Maelstrom échoue à son lancer ; le modèle Tyger Claw peut continuer à se déplacer. Rien n'arrive au Jeton d'Action du modèle Maelstrom qu'il a utilisé pour essayer d'arrêter le Tyger Claw.



ESCALADE – 2 ACTIONS

Vous pouvez également combiner deux actions consécutives pour escalader des distances verticales plus longues, mais cela nécessite un second lancer de Réflexes. Si vous échouez au 2nd lancer, le modèle tombe du point qu'il aurait atteint à la fin de sa seconde action.

DESCENTE

Si un modèle échoue lors de l'escalade vers le bas, il est tombé : placez-le au bas de la barrière et il subit des dommages de chute.

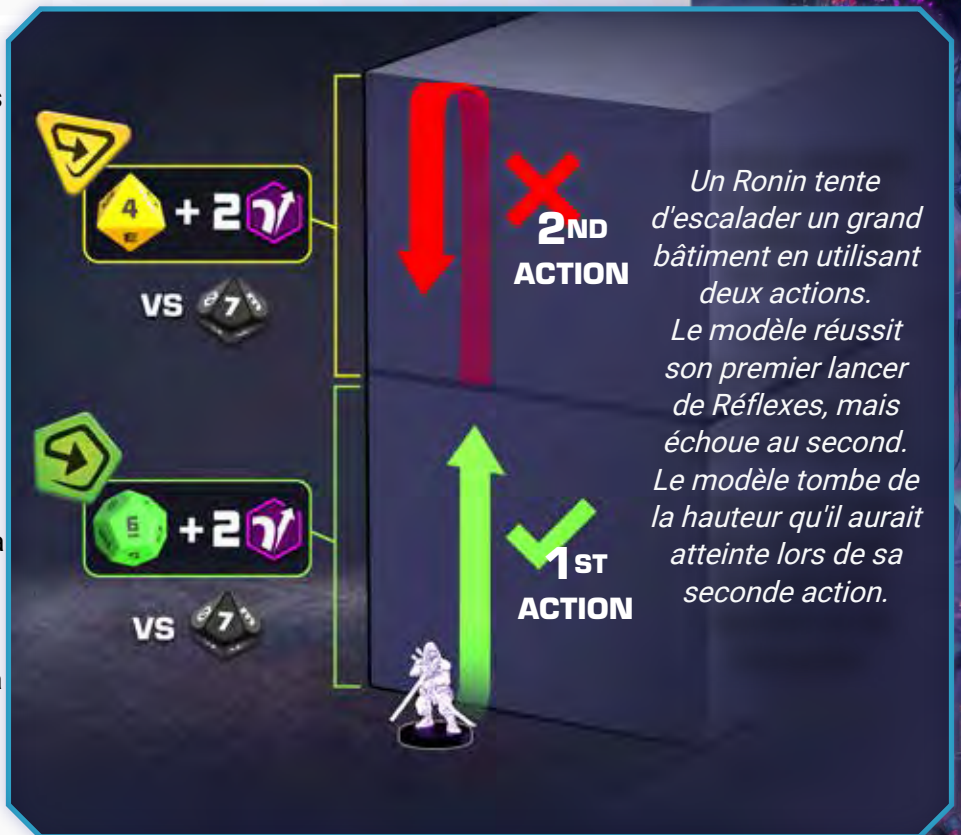
FACILITÉ D'ESCALADE

Certaines barrières peuvent être faciles à escalader, par exemple, le côté d'un bâtiment avec une échelle ou des prises pour les mains. Dans ces cas, les modèles peuvent monter et descendre la barrière normalement sans effectuer de lancer de Réflexes.

Assurez-vous de discuter de tout le terrain avec votre adversaire avant le jeu pour que vous soyez d'accord sur ce qui peut être facile à escalader.

PARKOUR !

Un modèle peut devoir effectuer plusieurs lancers lors d'une seule action de déplacement s'il se déplace à travers plusieurs obstacles ou modèles rivaux. Chaque obstacle nécessite un lancer séparé. Avec une action **VERTE**, un modèle peut se déplacer sur une distance assez importante à travers le champ de bataille et peut rencontrer de nombreux obstacles en traversant les rues de la Combat Zone !

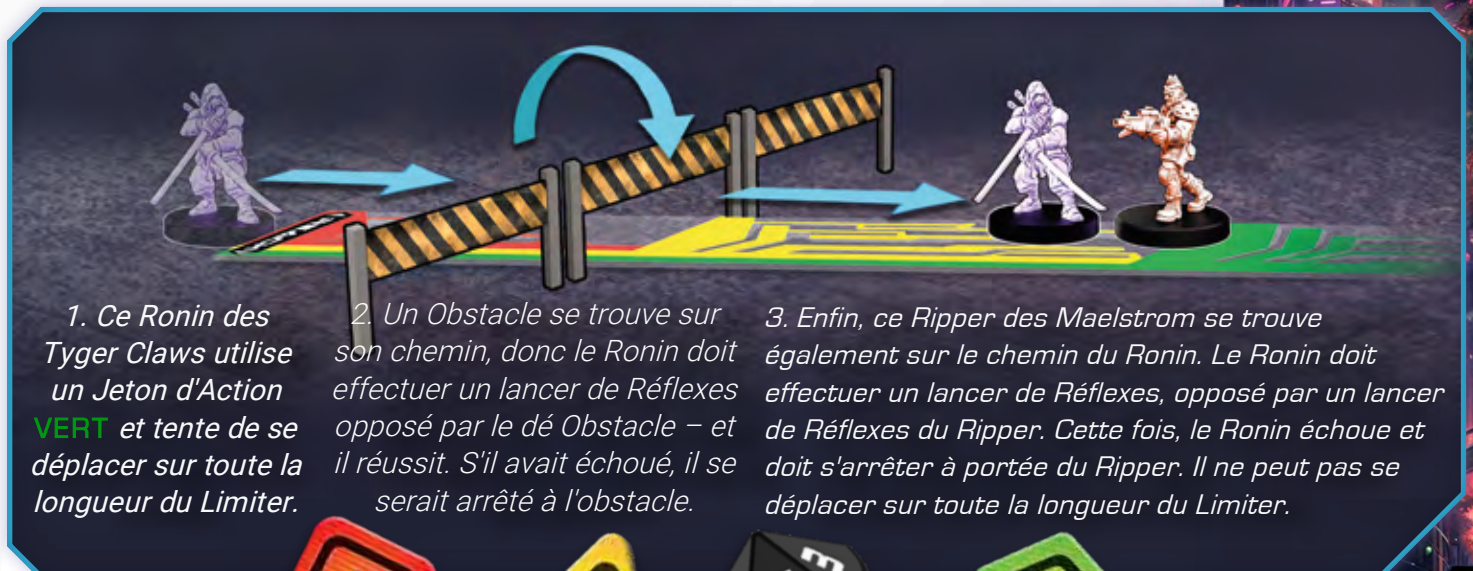


Un Ronin tente d'escalader un grand bâtiment en utilisant deux actions. Le modèle réussit son premier lancer de Réflexes, mais échoue au second. Le modèle tombe de la hauteur qu'il aurait atteinte lors de sa seconde action.

MOUVEMENT GRATUIT

Lorsqu'une capacité amène un modèle à se déplacer, cela signifie qu'elle accorde au modèle une action de déplacement basique gratuite. Si l'action a une couleur spécifiée avec elle (comme "Mouvement **VERT**" ou "la même couleur"), alors le déplacement peut être jusqu'à cette portée. Le modèle en mouvement doit choisir l'un de ses jetons d'action (voir page 19), ce qui détermine quel dé est lancé lors du parkour, mais la distance parcourue est déterminée par le texte de l'effet.

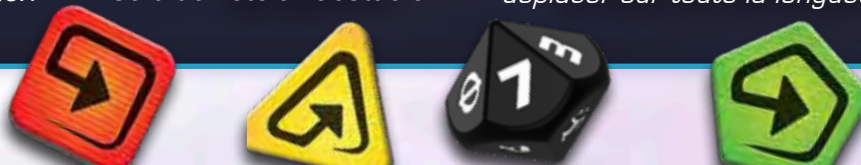
3



1. Ce Ronin des Tyger Claws utilise un Jeton d'Action **VERT** et tente de se déplacer sur toute la longueur du Limiter.

2. Un Obstacle se trouve sur son chemin, donc le Ronin doit effectuer un lancer de Réflexes opposé par le dé Obstacle – et il réussit. S'il avait échoué, il se serait arrêté à l'obstacle.

3. Enfin, ce Ripper des Maelstrom se trouve également sur le chemin du Ronin. Le Ronin doit effectuer un lancer de Réflexes, opposé par un lancer de Réflexes du Ripper. Cette fois, le Ronin échoue et doit s'arrêter à portée du Ripper. Il ne peut pas se déplacer sur toute la longueur du Limiter.



ACTION DE CIBLAGE

De nombreuses actions ciblent un autre modèle : ami ou ennemi. Lorsque vous choisissez une cible pour une action, le Modèle Actif doit avoir un Chemin d'Attaque vers sa cible.

CHEMIN D'ATTAQUE

Lorsqu'une action cible un autre modèle, imaginez un chemin de la largeur du Limiter reliant le modèle agissant à la cible : c'est le Chemin d'Attaque.

Lorsque vous effectuez une attaque à portée noire, imaginez les bords du Limiter s'étendant à l'infini. Lorsque deux modèles peuvent tracer un Chemin d'Attaque l'un vers l'autre, ils sont visibles l'un pour l'autre.

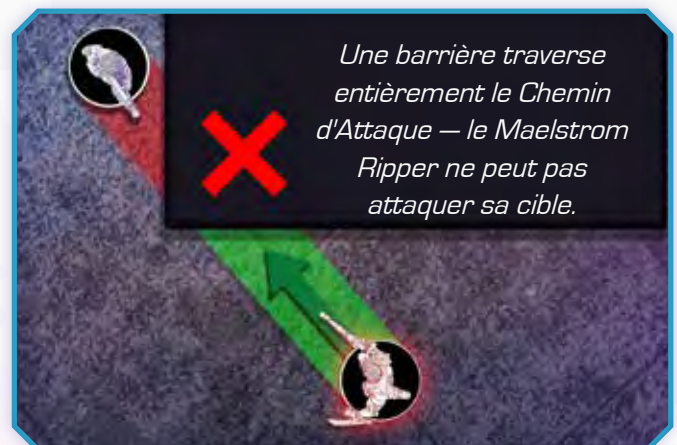
CHEMINS D'ATTAQUE OBSCURCIS

Le décor peut être un obstacle ou une barrière. Pour plus de détails sur les obstacles et les barrières, voir page 20.

Chaque obstacle qui intersecte ou traverse entièrement votre Chemin d'Attaque ajoutera 1 au lancer Opposé de votre cible. Les autres modèles comptent également comme des obstacles, ajoutant 1 au lancer Opposé pour chaque autre modèle dans le Chemin d'Attaque.

Les barrières qui entrent dans votre Chemin d'Attaque mais ne le traversent pas ajoutent également 1 au lancer Opposé. Si une barrière traverse votre Chemin d'Attaque, le Chemin d'Attaque est bloqué et vous ne pouvez pas attaquer cette cible.

Les objets à portée de l'attaquant n'affectent pas le lancer Opposé.



ATTAQUES EN HAUTEUR

Toute barrière plus haute que **ROUGE** sur laquelle un modèle peut se tenir est considérée comme surélevée. Lorsqu'un modèle est à portée du bord d'une barrière surélevée (comme le bord d'un toit), cette barrière est considérée comme un obstacle pour être attaqué, mais pas pour attaquer.



Ici, le bord du bâtiment est considéré comme un obstacle pour le Maelstrom Ripper en bas, mais le Ronin sur le toit a un Chemin d'Attaque dégagé vers le modèle en bas.



Ici, comme le Ronin n'est pas à portée de la barrière, aucun des modèles n'aurait un Chemin d'Attaque l'un vers l'autre. Cela est dû au fait que le bâtiment est traité comme une barrière normale puisque le modèle en haut n'est pas à portée du bord, et il traverse complètement le Chemin d'Attaque.

ACTIONS AVEC PLUSIEURS CIBLES

Lorsqu'une action cible plusieurs modèles, l'attaquant effectue un seul lancer de dé, auquel s'opposent tous les modèles ciblés, qui effectuent chacun leur propre lancer Opposé. Cela peut entraîner une attaque qui blesse un modèle mais en manque un autre.

Cela se produit le plus souvent avec des attaques Torrent et lorsque des modèles tirent sur des modèles en Bagarre.

Les attaques Torrent ciblent tous les modèles se trouvant dans le Chemin d'Attaque de l'action.

*Dans l'exemple à droite, puisque l'action a une portée **JAUNE**, les deux modèles Tyger Claws les plus proches seraient tous deux ciblés par l'attaque, mais le troisième Tyger Claws à portée **VERTE** ne le serait pas.*

Chaque modèle ciblé effectue son propre lancer Opposé. Chaque modèle dont le lancer Opposé est inférieur à celui de l'attaquant sera blessé par l'attaque.



ATTAQUE TORRENT EXEMPLE

Ciblez tous les modèles se trouvant dans le Chemin d'Attaque de l'action.



ARMOR
SYMBOL

GEAR WITH
ARMOR



ARMURE

Une armure corporelle en nano-tissage, une peau cybernétique à plaques ablatives et d'autres équipements high-tech confèrent une Armure, qui protège le porteur des attaques à distance et de corps à corps. L'Armure ne protège pas contre d'autres actions ou attaques, telles qu'une attaque Tech par un Netrunner.

ÉQUIPEMENT AVEC ARMURE

Certaines cartes d'Équipement possèdent de l'Armure. Une cible avec de l'Équipement d'Armure peut choisir d'ajouter l'Armure d'une **pièce d'Équipement** à son lancer Opposé, au lieu de sa Compétence. Vous ne pouvez pas combiner les valeurs d'Armure de plusieurs pièces d'Équipement. Si l'Attaque réussit, le modèle défusse la carte d'Équipement d'Armure utilisée, au lieu de subir une blessure. Si l'Attaque échoue, l'Équipement d'Armure et le modèle restent inchangés, comme d'habitude.

CARTES DE PERSONNAGE AVEC ARMURE

Certains modèles ont une valeur d'Armure sur leur carte. À droite, vous pouvez voir un modèle qui a deux actions **JAUNES** et deux Armures.

Les modèles avec Armure peuvent utiliser leur Armure contre les attaques à distance et de corps à corps, tout comme un personnage avec Équipement d'Armure.

La différence est que l'Armure sur la carte d'un modèle n'est pas retirée si le modèle est ciblé par une attaque réussie. Au lieu de cela, le modèle subit une blessure comme d'habitude. Il peut toujours utiliser sa valeur d'Armure intégrée contre des attaques ultérieures. L'Armure qui est sur la carte d'un modèle ne peut pas être combinée avec l'Armure de l'Équipement de ce modèle. Un modèle ne peut utiliser qu'une seule source d'Armure contre une attaque unique.



MÊLÉE

Lorsque l'action devient vraiment rapprochée et personnelle et que les socles de deux modèles rivaux sont à portée l'un de l'autre, ils sont en train de "Se Bagarrer" l'un avec l'autre.

Si plusieurs modèles de la même équipe sont à portée les uns des autres, ils ne sont pas en train de se Bagarrer entre eux. Lors de la prise d'actions qui ont une cible, les modèles en mêlée ne peuvent cibler que les rivaux avec lesquels ils sont en Mêlée.



DÉPLACEMENT EN MÊLÉE

Le mouvement pendant une Bagarre est limité. Lorsqu'ils se déplacent, les modèles en Mêlée doivent terminer tout mouvement à portée de tous les rivaux avec lesquels ils étaient en Mêlée au début de leur déplacement.

ÉCHAPPER À UNE MÊLÉE

Pour sortir de la portée d'un rival pendant une Bagarre, tentez une Action de Déplacement de Base, opposée par les Réflexes d'un rival à portée du modèle que vous souhaitez déplacer (au choix de votre adversaire, s'il y en a plus d'un). Si l'action réussit, déplacez-vous normalement. Si elle échoue, votre action est utilisée et vous ne vous déplacez pas.



SURCLASSER LES ENNEMIS DANS LES MÊLÉES

Si le modèle que vous souhaitez déplacer a plus de modèles amis à portée que de modèles rivaux, vous « surclassez » votre ennemi. Les modèles peuvent librement quitter une Mêlée lorsqu'ils surclassent leurs rivaux.

CHOIX DE CIBLES PENDANT UNE MÊLÉE

Les modèles en Mêlée ne peuvent cibler que les rivaux avec lesquels ils sont en Mêlée. Une fois qu'un ennemi vous accapare, il est très difficile de prêter attention à autre chose !

Cela signifie que de nombreuses actions ne sont pas utilisables en Mêlée, si elles ne peuvent être utilisées à portée **ROUGE** ou à portée, ou si elles ont une cible qui n'est pas un rival.

TIRER DANS UNE MÊLÉE

Un modèle qui n'est pas en Mêlée peut tenter de cibler un rival en Mêlée – mais soyez prudent, car vous pouvez facilement blesser vos propres modèles !

Lorsque vous ciblez un rival en Mêlée avec lequel le Modèle Actif n'est pas lui-même en Mêlée, vous êtes considéré comme ciblant le rival sélectionné et tous les modèles qui sont à portée de cette cible. Le lancer du modèle actif est opposé par tous les modèles ciblés (ami et ennemi).

Seul le modèle ciblé avec le lancer de défense le plus bas (après modificateurs) est affecté par l'action. En cas d'égalité, le contrôleur de la cible originale choisit quel modèle est affecté.

Lorsque vous tirez avec une arme à explosion ou à jet continu dans une mêlée, résolvez l'attaque contre la ou les cible(s) comme vous le feriez normalement pour ces types d'armes.

TRÂINER DES MODÈLES

Un modèle peut tenter de traîner un autre modèle qui est à sa portée.

Traîner un modèle ami qui n'est pas en Mêlée est contré par le dé Obstacle.

Traîner un modèle ami en Mêlée est contré par les Réflexes du Rival dans la Mêlée (au choix de votre adversaire, s'il y en a plus d'un).

Traîner un modèle rival à portée est contré par les Réflexes de ce rival. Si le lancer est réussi, déplacez votre modèle et la cible en suivant les règles pour traîner des objets à la page 21.



MÊLÉE

Ces trois personnages sont en Mêlée, car leurs socles sont bien à portée les uns des autres (mesurée par la largeur du Limiter).

Si la Leader des Tyger Claws (3) veut s'éloigner de la Mêlée, elle devra effectuer un lancer de Réflexes contre un rival choisi par son adversaire.

Si l'Onee-san des Tyger Claws (4) tire dans la Mêlée, les trois personnages seront ciblés par l'attaque. Le modèle avec le lancer de défense le plus bas peut être blessé.

4



1



2



3

BLESSURES ET BLESSÉS

Lorsqu'un modèle est la cible d'une attaque réussie, il subit une blessure. D'autres situations, comme les chutes, peuvent également causer des blessures.

BLESSURE DES PERSONNAGES

Lorsque les personnages subissent une blessure, l'un de leurs Jetons d'Action sera changé en **ROUGE**. Lorsqu'un personnage est blessé lors d'un lancer Opposé (le plus souvent une attaque), le Jeton d'Action qu'il a utilisé pour leur lancer Opposé est changé en un jeton **ROUGE**. Le nouveau jeton **ROUGE** entre en jeu avec le même côté visible que celui qu'il remplace.

EXEMPLE 1 : L'un de vos personnages est ciblé par une attaque et vous choisissez un jeton **JAUNE** pour votre lancer Opposé. L'attaque réussit, vous devez donc remplacer le Jeton d'Action **JAUNE** choisi par un Jeton d'Action **ROUGE**. Le jeton **JAUNE** choisi était Prêt, donc le nouveau jeton **ROUGE** est également Prêt.



EXEMPLE 2 : L'un de vos personnages est ciblé par une attaque et vous choisissez un jeton **VERT** pour votre lancer Opposé. L'attaque réussit, vous devez donc remplacer le Jeton d'Action **VERT** choisi par un Jeton d'Action **ROUGE**. Le jeton **VERT** choisi était Utilisé, donc le nouveau jeton **ROUGE** est également Utilisé.



EXEMPLE 3 : L'un de vos personnages a tenté de sauter un interstice (voir Sauter à la page 21). Il a utilisé un Jeton d'Action **JAUNE**, donc il a lancé un dé **JAUNE** contre le dé **Obstacle**. Il a échoué et est tombé à la portée **VERTE** du Limiter, donc il doit subir une blessure. Le Jeton d'Action **JAUNE** que votre personnage a utilisé pour sauter est remplacé par un Jeton d'Action **ROUGE**.



EXEMPLE 4 : L'un de vos personnages tente une action Dangereuse en utilisant un Jeton d'Action **VERT** (voir Dangereux, page 40). Votre personnage lancera un dé **VERT** et, s'il fait un Échec critique, le jeton **VERT** utilisé pour prendre l'action sera remplacé par un Jeton d'Action **ROUGE**.



MODÈLES RED LINED

Les modèles dont toutes les actions ont été blessées et sont toutes **ROUGES** sont « Red Lined ». Certaines actions n'affectent que les modèles Red Lined (notamment, l'action MED de base, Triage). Si un modèle Red Lined guérit de ses blessures, il ne sera plus Red Lined.



ÉLIMINER VOS RIVAUX

Si un modèle s'oppose à une attaque avec un Jeton d'Action ROUGE et est blessé, il est éliminé : placez un jeton Corps en contact base à base avec le modèle éliminé, puis retirez le modèle de la table. Pour se souvenir à quel modèle appartient chaque corps, ils sont numérotés. Trouvez le jeton Corps qui correspond au numéro du jeton placé sur la table et placez-le sur la carte du modèle (une carte Gonk peut se retrouver avec plusieurs jetons Corps dessus). Les modèles éliminés ne peuvent plus être soignés et sont retirés du jeu.

BLESSURES HORS DES LANCERS OPPOSÉS

Dans de rares occasions, un modèle peut être blessé même lorsqu'il n'y a pas eu de lancer Opposé (par exemple, une capacité qui cause automatiquement une blessure). Dans d'autres cas, un modèle peut subir plus d'une blessure lors d'un lancer Opposé, il reste donc encore des blessures à appliquer après que le Jeton d'Action utilisé pour se défendre soit blessé (comme avec une attaque Mortelle). Dans ces cas, le contrôleur du modèle choisit lequel des Jetons d'Action du modèle est remplacé par un Jeton d'Action ROUGE. Si le modèle était Red Lined (ou s'il s'agit d'un Gonk), il est éliminé.

EXEMPLE 5 : L'un de vos personnages a un Jeton d'Action VERT et deux Jetons d'Action JAUNES. Il est ciblé par une attaque Mortelle (les attaques Mortelles infligent une blessure supplémentaire), se défend avec un jeton JAUNE et échoue.



Vous pouvez choisir quel jeton subit la seconde blessure, donc vous choisissez le jeton JAUNE restant pour préserver votre jeton VERT.

BLESSER LES GONKS

Les Gonks n'utilisent pas de Jetons d'Action comme les autres modèles, donc ils ne subissent pas de blessures exactement de la même manière. Lorsqu'un Gonk serait blessé, il est immédiatement éliminé. Placez un jeton Corps sur la table, comme d'habitude.



PILLAGE DE CORPS

Un personnage à portée d'un jeton Corps peut tenter de piller le corps de son Équipement ou de ses biens, en effectuant l'une des actions suivantes. Les Gonks n'ont pas encore acquis le droit de piller : le pillage est réservé aux Personnages uniquement. Notez que les deux actions de pillage sont Complexes, donc vous ne pouvez pas piller les corps lorsqu'il y a des rivaux à portée ROUGE.

ACTION DE PILLAGE D'ÉQUIPEMENT ▼

PILLAGE D'ÉQUIPEMENT

Retirez un jeton Corps à portée de la table. Ce personnage peut maintenant utiliser l'une des cartes d'Équipement ou de Butin du personnage éliminé. [Complexe]

Note : N'oubliez pas de rendre la carte après !

L'action Pillage d'Équipement nécessite un lancer de Tech réussi pour utiliser la carte du corps. Si réussi, retirez une carte d'Équipement ou de Butin du corps et équipez-la au personnage effectuant l'action (l'Équipement de départ imprimé sur la carte du Personnage peut également être pillé).

ACTION DE PILLAGE DE BIENS ▼

PILLAGE DE BIENS

Retirez un jeton Corps à portée et piochez 1 carte de Butin aléatoire. [Complexe, Facile]

Si vous ne voulez pas risquer d'échouer l'action Pillage d'Équipement ou si le corps n'a pas d'Équipement que vous voulez, vous pouvez utiliser Pillage de Biens à la place. Aucune icône de Compétence n'est affichée et l'action est Facile, donc aucun

lancer de dé n'est requis (bien qu'elle utilise toujours une action). La plupart des cartes de Butin peuvent être défaussées pour obtenir un avantage ponctuel, tandis que d'autres fournissent un avantage continu pour le reste du scénario. Les deux actions de pillage retirent le jeton Corps de la table, donc chaque corps ne peut être pillé qu'une seule fois.

GUÉRISON

Si un modèle ou un Équipement a la capacité de soigner des blessures, il sera indiqué « Guérir [X] », où X est le nombre de blessures guéries. Chaque blessure guérie restaure un Jeton d'Action ROUGE à sa couleur d'origine. Les personnages ne peuvent pas être guéris pour leur donner plus d'actions qu'ils n'en avaient au début du jeu.



La guérison nécessite souvent un lancer de compétence Médicale. Comme toute action qui cible des modèles amis, elle est contrée par le dé Obstacle.



Seuls les modèles actuellement sur la table peuvent être guéris. Une fois qu'un modèle est éliminé, il ne peut plus être guéri. Étant donné que les Gonks sont immédiatement éliminés lorsqu'ils sont blessés, ils ne peuvent pas être guéris.



CARTES PILLAGE

HOLO PROJECTOR

Now you see me...

Discard when this model fails an Opposed Roll to ignore all wounds from that single attack.

[RE]ACTIONS

Les [RE]actions représentent vos modèles s'adaptant rapidement à mesure que la bataille devient plus sanglante, tirant un coup ou donnant un coup de poing à la personne qui vient de les blesser – ou se déplaçant hors de la ligne de tir pour éviter d'être attaqué à nouveau.

Lorsqu'un personnage subit une blessure à cause d'une attaque, ce personnage peut immédiatement effectuer une [RE]action. Les [RE]actions utilisent des Jetons d'Action comme les actions normales, donc le personnage doit avoir un Jeton d'Action Prêt pour utiliser une [RE]action.

Les [RE]actions sont une action unique, prise après que l'action blessante de votre Rival soit entièrement résolue. Elles interrompent la séquence normale de votre adversaire prenant des actions.

Chaque modèle peut seulement [RE]agir une fois par action ennemie, même si cette action cause plus d'une blessure (comme une attaque Rapide). Si ce personnage est blessé à nouveau par une action différente (et a un autre Jeton d'Action Prêt), alors il peut [RE]agir à nouveau. Si un personnage subit une blessure qui n'a pas été infligée par une attaque, il ne peut pas [RE]agir. Vous ne pouvez pas [RE]agir à une [RE]action. Si la blessure a causé l'élimination du personnage, il ne peut pas [RE]agir.

GONKS NON-RÉACTIFS

Lorsqu'un Gonk est blessé, il est éliminé, donc il ne fait pas de [RE]actions.

ATTAQUES [RE]ACTION

Si vous utilisez une [RE]action pour attaquer, l'attaque doit cibler le modèle qui a infligé la blessure.

[RE]ACTIONS ET CONTRÔLE

Les [RE]actions ne changent normalement pas le Modèle Actif et ne changent pas non plus qui a le Contrôle.

Cependant, si vous éliminez le modèle Actif rival avec une [RE]action, votre adversaire perd le Contrôle. Si vous éliminez un Gonk alors que votre adversaire Inspire son Équipe, il conserve le Contrôle et termine d'inspirer son Équipe.

De plus, certaines Actions de Commandement changent qui est le Modèle Actif. Si l'une de ces actions est utilisée comme une [RE]action, le Contrôle peut passer à un nouveau joueur. Cependant, les actions qui changent qui a le Contrôle ne peuvent pas être utilisées pendant que votre adversaire Inspire son équipe. (Un joueur ne peut pas perdre le Contrôle pendant l'utilisation de Inspire Your Team, sauf si une carte spécifie le contraire).



[RE]ACTION À UNE ATTAQUE

1 Le gangster Maelstrom blesse le personnage des Tyger Claws avec une attaque de corps à corps.



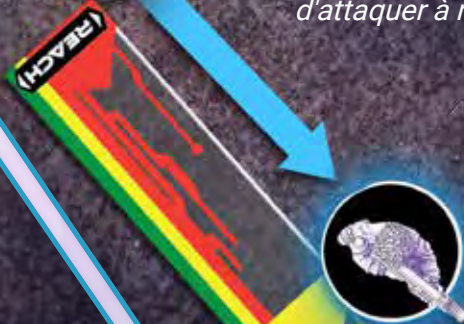
2

Parce que le personnage des Tyger Claws est blessé, l'un de ses Jetons d'Action est échangé contre un jeton ROUGE.

3

Le personnage des Tyger Claws peut maintenant [RE]agir, si elle a une action prête.

Elle choisit d'utiliser cette action ROUGE pour s'éloigner, afin d'empêcher le gangster Maelstrom d'attaquer à nouveau.





EXEMPLE DE JEU

Les Maelstrom de John sont toujours aux prises avec les Tyger Claws de Lizzie. Lizzie obtient le premier tour et choisit d'activer son Kyodai Vétéran, qui a 2 actions disponibles (la version Vétéran d'un personnage est celle avec l'étoile de Street Cred en haut à droite).

ACTION TYGER CLAW 1 : ATTAQUE

Ci-dessous, Lizzie utilise le Jeton d'Action JAUNE du Kyodai pour tenter une Attaque à Distance de Base ciblant le Ripper Vétéran de John, qui est à portée. John choisit de se défendre avec le Jeton d'Action VERT du Ripper et lance le dé Vert (cela n'épuise PAS le jeton). Comme un Jeton d'Action JAUNE a été utilisé, Lizzie lance le dé JAUNE. Le Kyodai n'a pas de compétence de Tir, donc il ajoute 0 au lancer. Le Ripper n'a pas de compétence de Réflexes donc il ajoute également 0 à son lancer.



Le résultat de Lizzie est plus élevé, donc l'attaque a réussi et le Ripper doit subir une blessure !

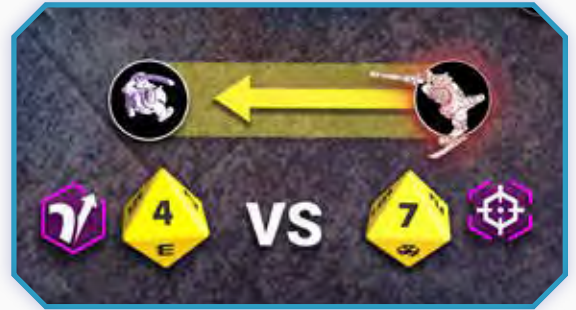


Le Ripper Vétéran a deux Jetons d'Action (Vert et Jaune) mais, parce qu'il a choisi de se défendre avec le jeton VERT, le jeton VERT est remplacé par un Jeton d'Action ROUGE. Le Jeton d'Action VERT était Prêt, donc le nouveau Jeton d'Action ROUGE qui le remplace est également Prêt.

[RE]ACTION MAELSTROM 1 : ATTAQUE

John choisit de [RE]agir avec le Ripper, ce que le Ripper peut faire car il a un Jeton d'Action prêt et il a subi une blessure (si l'attaque avait échoué, le Ripper ne pourrait pas [RE]agir).

John choisit d'attaquer avec le Ripper. Les attaques effectuées lors d'une [RE]action doivent cibler le modèle qui a infligé la blessure, donc le Ripper doit cibler le Kyodai. Le Ripper utilise son Jeton d'Action JAUNE pour tenter une Attaque à Distance de Base ciblant le Kyodai. Lizzie choisit de se défendre avec le Jeton d'Action JAUNE



Après que les deux joueurs aient lancé et ajouté les compétences pertinentes de leurs modèles, John a le résultat le plus élevé, l'attaque a réussi et le Kyodai subit une blessure !



Le Kyodai a deux Jetons d'Action (VERT et JAUNE) mais, parce que Lizzie s'est défendue avec le jeton JAUNE, le jeton JAUNE est remplacé par un Jeton d'Action ROUGE. Le jeton JAUNE était Utilisé, donc le nouveau jeton ROUGE est également Utilisé.

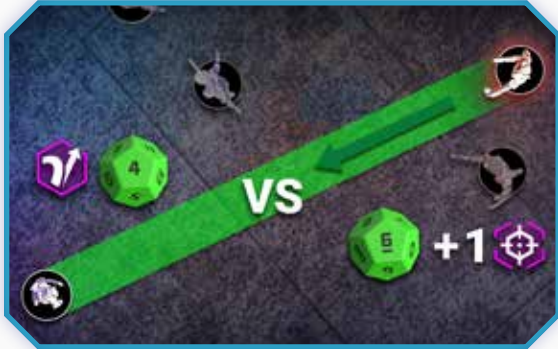
ACTION TYGER CLAW 2 : DÉPLACEMENT

Même si John a interrompu son tour avec une [RE]action, Lizzie a toujours le Contrôle et le Kyodai est toujours le Modèle Actif. Le Kyodai a un Jeton d'Action restant que Lizzie utilise pour se déplacer. Kyodai n'a alors plus de Jetons d'Action Prêts et le Contrôle passe à John.



ACTION MAELSTROM 1 : ATTAQUE

John choisit d'activer son Warlord, qui a trois Jetons d'Action prêts. John utilise un Jeton d'Action **VERT** pour tenter une Attaque à Distance de Base ciblant le Kyodai. Lizzie choisit de se défendre avec son Jeton d'Action **VERT** restant.



L'action réussit, Kyodai subit une blessure et doit remplacer le jeton **VERT** Utilisé par un jeton **ROUGE** Utilisé.



Lizzie souhaite [RE]agir mais, comme le Kyodai n'a pas de Jeton d'Action Prêt, elle ne peut pas. Tous les Jetons d'Action du Kyodai sont maintenant **ROUGES** ; le Kyodai est Red-lined !.

ACTION MAELSTROM 2 : ATTAQUE

Plein de confiance et certain que le Kyodai est fini, John choisit d'utiliser le premier Jeton d'Action **JAUNE** du Warlord pour tenter une Attaque à Distance de Base ciblant Oyabun. Lizzie choisit de se défendre avec l'un des Jetons d'Action **JAUNE** d'Oyabun.



Après que les deux joueurs aient lancé et ajouté leurs compétences pertinentes, le résultat de John est plus élevé donc l'Oyabun subit une blessure, remplace son Jeton d'Action **JAUNE** par un Jeton d'Action **ROUGE** et choisit de [RE]agir.

[RE]ACTION TYGER CLAW 1 : INFLUENCE

Lizzie choisit de tenter une Action d'Influence de Base avec son Oyabun. Elle choisit d'utiliser le Jeton d'Action **VERT** de l'Oyabun et de cibler l'Onee-san (qui est à portée **ROUGE** de l'Action d'Influence de Base). Lizzie lance le dé **VERT** (car elle a utilisé un Jeton d'Action **VERT**) opposé par le dé **Obstacle** (car elle cible l'Onee-san, un modèle ami). Lizzie ajoute la compétence d'Influence de 2 de l'Oyabun au lancer.



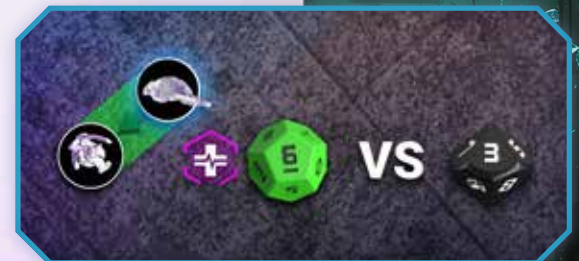
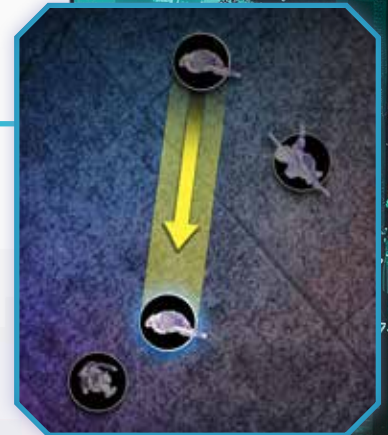
Lizzie obtient un résultat supérieur au dé **Obstacle**, donc l'action réussit ! L'Onee-san s'active et le Contrôle passe à Lizzie, même si John a encore un Jeton d'Action Prêt restant sur son Warlord.

ACTION TYGER CLAW 3 : DÉPLACEMENT

L'Onee-san a trois Jetons d'Action prêts et Lizzie en épuise un **JAUNE** pour les déplacer en **JAUNE** vers le Kyodai afin de se mettre à portée du Kyodai.

ACTION TYGER CLAW 4 : TRIAGE
Lizzie épuise le Jeton d'Action **VERT** de l'Onee-san et cible le Kyodai (qui est maintenant à portée) avec l'action Triage.

Lizzie lance le dé **VERT** opposé par le dé **Obstacle** (elle n'ajoute aucune compétence car l'Onee-san n'a pas de compétence Médicale). Lizzie réussit et restaure un jeton **ROUGE** Utilisé en un jeton **VERT** Utilisé. John, tu aurais dû éliminer le Kyodai quand tu en avais l'occasion !



NETRUNNING

Lorsque les bombes sont tombées, le réseau mondial qui alimentait la vie dans le futur est également tombé. À l'époque du Rouge, des fragments subsistent et les Netrunners talentueux sont capables d'accéder à des nœuds locaux et à des données. De nombreuses attaques sur le 'net sont effectuées directement contre leur cible, à des portées rapprochées.

NETRUNNERS DANS VOTRE ÉQUIPE

Votre équipe peut inclure un ou plusieurs Netrunners : des individus talentueux capables de naviguer dans les voies numériques que tant de résidents de la Combat Zone ont installées dans leur chair-machine.

Les modèles avec le mot-clé NETRUNNER sont capables d'installer et d'exécuter des programmes. Les programmes sont un type spécial d'action qui n'utilisent pas les Jetons d'Action "dans l'espace physique" de la même manière que le déplacement, l'attaque ou l'interaction avec le champ de bataille.

INSTALLATION DE PROGRAMMES

Les Netrunners peuvent installer un nombre de programmes égal à leur compétence TECH au début du jeu.

Avant chaque début de partie, choisissez quels Netrunners ont quels programmes installés. Les programmes ont un score de rareté, tout comme l'Équipement. Vous ne pouvez pas inclure plus de copies d'un programme dans votre équipe que sa rareté.

Un même Netrunner ne peut pas installer plusieurs copies du même programme. Voir page 36 pour les détails sur la constitution de votre équipe.

LANCEMENT DE PROGRAMMES

Comme les actions dans l'espace physique, les programmes peuvent être de qualité VERTE, JAUNE ou ROUGE. Lorsque vous tentez de lancer un programme en utilisant l'action Tech sur la carte, votre Netrunner lancera le dé de couleur qui correspond à la qualité du programme.

Tenter de lancer un programme n'utilise pas de Jeton d'Action. Si le lancer TECH est réussi, résolvez les résultats et retournez la carte sur son côté Actif – sans retourner de Jeton d'Action.

Si un Netrunner échoue à lancer un programme, il ne peut pas tenter de lancer ce programme à nouveau pendant la même activation.

Les programmes ne peuvent pas être utilisés comme des [RE]actions.

GUIDE D'UTILISATION DES PROGRAMMES

Les cartes de programme sont recto-verso avec un côté "Chargé" VERT, JAUNE ou ROUGE, et un côté bleu "Actif". Tous les programmes commencent Chargés, avec leur côté VERT, JAUNE ou ROUGE visible.

PROGRAMMES CHARGÉS

Le côté Chargé comportera une action TECH que le Netrunner peut tenter. Cela peut avoir des résultats immédiats ou continus. Comme pour les autres actions, si l'action TECH du programme cible un rival, elle est contrée par la compétence TECH de ce rival. Si elle cible un modèle ami, le programme est contré par le dé Obstacle noir.

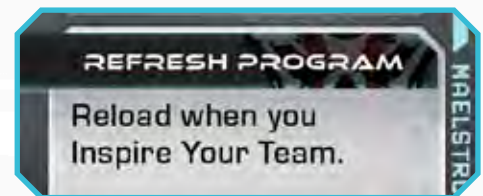
PROGRAMMES ACTIFS

Le côté Actif des programmes liste leurs effets continus. De nombreux programmes rendent le Netrunner Vulnérable tant que le programme est actif.



Toutes les compétences d'un modèle Vulnérable sont réduites à zéro, à l'exception de la compétence Tech du modèle, qui reste inchangée.

Le côté Actif indiquera également quand recharger le programme, en le retournant sur son côté Chargé. De nombreux programmes sont rechargés lorsque vous Inspirez Votre Équipe.



Un modèle peut exécuter ses programmes pendant son activation, et le programme ne peut pas interrompre une autre action, à moins que le programme ne stipule qu'il peut être utilisé à un moment différent.



COMBAT NETRUNNING

Vos Netrunners sont votre première ligne de défense contre le piratage ennemi. Lorsqu'un de vos modèles est ciblé par un programme d'un rival, vous pouvez vous opposer à leur lancer TECH avec un Netrunner au lieu de la cible déclarée, si ce Netrunner a un Chemin d'Attaque vers le rival qui tente de lancer le programme. Si votre Netrunner n'arrête pas le programme, votre Netrunner est maintenant la cible du programme rival lancé avec succès.

PIRATAGE DE VOS RIVAUX

De nombreux programmes ont pour effet de « Pirater le rival cible » lorsqu'ils sont lancés. Si ces programmes sont lancés avec succès, placez un jeton Piraté sur la carte du personnage cible.

Les personnages peuvent avoir plus d'un jeton Piraté à la fois.

De nombreux programmes n'affectent que les Rivaux "Piratés" et peuvent avoir un effet plus important sur les personnages avec plus d'un jeton Piraté.

Note : Comme les Gonks sont des vauriens de bas niveau qui ne méritent pas de cybernétique décente, ils ne peuvent pas être Piratés. Ils peuvent toujours être affectés par des programmes qui n'impliquent pas de jetons de Piratage.



PROTÉGER VOTRE CERVEAU

Plus la compétence TECH d'un personnage est élevée, moins il est probable qu'il soit Piraté.

Cependant, la plupart des Cybernétiques décentes ont une certaine fonctionnalité d'auto-réparation intégrée : lorsque vous Inspirez Votre Équipe, retirez jusqu'à un jeton Piraté de chaque personnage.

FUITES DE MÉMOIRE

À l'époque du Rouge, les programmes des Netrunners sont souvent des idées bâclées et non testées qui ne sont pas garanties. Les utiliser peut être risqué voire dangereux ... Lorsqu'un Netrunner fait un Échec critique en tentant de lancer un programme, il subit un effet Étourdissement 1 : il doit immédiatement retourner un Jeton d'Action Prêt en Utilisé, si possible. S'il n'a pas d'actions Prêtes, il subit une blessure à la place. Dans les deux cas, son activation se termine et le Contrôle passe à ses adversaires.

Certaines capacités de programmes ont le terme « Dangereux » dans leur description. Comme d'autres actions Dangereuses, faire un Échec critique avec un programme Dangereux cause une blessure, en plus des effets normaux d'Échec critique du programme, causant potentiellement deux blessures s'ils n'avaient pas d'action à utiliser.

ACTIVATIONS DE NETRUNNER

Lorsque vous activez l'un de vos Netrunners, ils peuvent utiliser à la fois les actions "dans l'espace physique" et leurs programmes installés. Les Netrunners peuvent alterner entre le lancement de programmes et l'utilisation de leurs Jetons d'Action dans n'importe quel ordre.

Exemple : Un Netrunner pourrait utiliser un Jeton d'Action JAUNE pour se déplacer, puis lancer 2 programmes, puis utiliser un second Jeton d'Action pour se déplacer à nouveau.

EX. D'ACTIVATION DE NETRUNNER

John a activé l'un de ses Netrunners, qui a deux Jetons d'Action JAUNES et deux programmes installés : un ROUGE, un VERT.

1. D'abord, il utilise une action JAUNE pour se déplacer, afin de créer un Chemin d'Attaque. Ensuite, le Netrunner tente d'utiliser son programme Adware



2. Ensuite, John tente d'utiliser son programme Running Rabbit ROUGE pour fournir un bonus de déplacement à son gang.



JETON
PIRATÉ



JETON
VULNÉRABLE



DRONES

Les drones sont des modèles contrôlés par un joueur qui n'ont pas leur propre carte de personnage ou de Gonk. Ils représentent de petits robots utilisés pour la collecte de déchets, l'espionnage, ou même l'auto-destruction près de l'ennemi ! Les drones sont toujours mis en jeu avec une carte de Programme (soit au début d'une partie, soit pendant celle-ci). La carte de Programme qui met un drone en jeu spécifiera ce que le drone peut faire et comment. Chaque drone unique a sa propre tâche : une fois qu'un drone est en jeu, il continue d'agir comme

décrit sur le côté Actif du programme, indépendamment du fait qu'il soit rafraîchi ou non (à moins que le programme ne spécifie le contraire).

ATTAQUER LES DRONES

Les drones sont immunisés contre les actions autres que les attaques, à moins que l'action ne spécifie qu'elle fonctionne sur les drones. Cependant, les drones peuvent être attaqués normalement. Un drone est considéré comme ami pour l'équipe qui le contrôle et comme rival pour toutes les autres équipes.

Lorsqu'un drone est ciblé par une attaque, il se défend en utilisant le dé Obstacle. Son lancer n'est pas modifié et ne peut pas être changé avec des jetons de Chance ou d'autres effets (à moins qu'ils ne spécifient qu'ils fonctionnent sur les drones). Si un drone devait subir une blessure, il est éliminé et ne laisse pas de jeton de corps.

DÉPLOYER DES MODÈLES PENDANT UN SCÉNARIO

Parfois, un programme, un Équipement, un Objectif ou un autre effet vous demandera de déployer un modèle pendant une partie. C'est le plus courant avec les programmes qui déploient des drones, mais d'autres modèles sont parfois déployés pendant une partie également.

Lorsque vous recevez l'instruction de déployer un modèle pendant une partie, prenez-le et placez-le sur le champ de bataille comme indiqué par l'effet. Vous n'avez pas besoin de dépenser des EB pour le modèle, et il peut agir normalement à partir de ce moment.

RECRECITER VOTRE ÉQUIPE

Pour concourir dans le champ de bataille, vous aurez besoin d'une équipe. Ces règles supposent que vous jouez une partie unique et isolée. Cependant, Combat Zone fonctionne également très bien en tant que campagne. Pour plus d'informations sur les campagnes, consultez la page 42.

Suivez ces étapes pour construire votre équipe :

CHOISISSEZ UNE FACTION

La première étape est de choisir votre faction. Chaque faction a son propre deck de cartes de Personnage, d'Objectif et d'Équipement parmi lesquels choisir.

Tous les modèles de votre équipe doivent avoir le mot-clé de cette équipe ou le mot-clé Mercenaire.

Par exemple, si vous avez choisi le Gang Tyger Claws comme votre faction, chaque modèle que vous utilisez doit avoir Tyger Claws ou Mercenaire sur sa carte.

CHOISISSEZ VOTRE LEADER

Chaque équipe doit avoir un (et un seul) personnage avec le mot-clé Leader. Les Leaders sont généralement l'un de vos personnages les plus forts et les plus précieux, et ils peuvent avoir des capacités qui affectent votre stratégie globale, alors choisissez avec soin.

Votre Leader et vos Spécialistes sont les seuls personnages uniques. Vous pouvez avoir autant de copies des autres personnages dans votre équipe que vous le souhaitez.



DÉPENSER VOS EUROBUCKS

Chaque carte de Personnage, d'Équipement et de Programme a un coût en EB dans le coin supérieur droit (coin inférieur droit pour les Programmes). Le coût total de toutes les cartes que vous incluez dans votre équipe doit être égal ou inférieur à la quantité que vous et votre adversaire avez convenue. Des équipes valant 100 EB sont un bon point de départ, mais vous êtes libre de jouer des parties plus petites ou plus grandes.

Rappel: Le nombre maximum de Gonks que vous pouvez inclure dans votre équipe est égal à la compétence d'Influence totale de tous vos personnages, et vous devez également payer des EB pour chacun.

Pendant une campagne, vous pourriez être en mesure d'augmenter la valeur de votre équipe au-delà des limites du scénario.

RARETÉ

Les Équipements et les programmes ont une valeur de Rareté dans le coin inférieur gauche de la carte. Votre équipe ne peut pas inclure plus de copies d'une carte avec le même nom que sa valeur de Rareté.

Par exemple : L'Équipement Maelstrom Spikey Leathers a une Rareté de 2, donc pas plus de 2 modèles dans votre équipe peuvent équiper Spikey Leathers.

S'ÉQUIPER

Lorsque vous achetez de l'Équipement pour votre équipe, attribuez-le à un personnage. Il restera équipé à ce personnage pour tout le scénario. Il n'y a pas de limite à la quantité d'Équipement qu'un personnage peut équiper, sauf qu'un personnage ne peut équiper qu'une seule carte d'Équipement avec le mot-clé **Encombrant**, et un personnage ne peut pas équiper deux cartes d'Équipement ou plus avec le même nom. Certains Équipements ont le mot-clé



« Cybergear ». Tout personnage avec Cybergear équipé est appelé « **Cyber-Personnage** » (les Cyber-Personnages sont référencés dans certaines capacités et Objectifs).

RECRUTEMENT DE VÉTÉRANS

La plupart des personnages ont deux versions de leur carte. L'une des versions montre une ou plusieurs étoiles de Street Cred en haut à droite. La version avec Street Cred est la version Vétéran du personnage.

Si vous jouez une partie isolée, la version Vétéran du personnage coûte 5 EB supplémentaires pour chaque étoile de Street Cred affichée.



Les Vétérans ne peuvent pas être recrutés dans le premier jeu d'une campagne, mais ils peuvent être recrutés une fois que vous les avez gagnés. De plus, pendant une campagne, vous n'avez pas besoin de dépenser les 5 EB supplémentaires pour le Street Cred d'un Vétéran.

RECRUTEMENT DE MERCS

Certains modèles ont le mot-clé Mercenaire, ce qui signifie qu'ils peuvent être recrutés indépendamment de la faction. Dans une partie isolée, votre équipe peut inclure jusqu'à 2 Mercenaires. Toutes les équipes peuvent inclure des Mercenaires. Si vous recrutez des Mercenaires Vétérans, vous devez payer 5 EB supplémentaires pour chacune de leurs étoiles de Street Cred comme d'habitude.

Dans les jeux de campagne, vous ne pouvez recruter que 2 Mercenaires au 1er jeu, et ils doivent être la version de base. Cependant, il n'y a pas de limite au nombre de Mercenaires que vous pouvez inclure dans votre équipe dans une campagne une fois que vous avez gagné plus. Comme les Vétérans normaux, les Mercenaires Vétérans ne coûtent pas d'EB supplémentaires dans une campagne.



EXIGENCES DE STREET CRED

De nombreuses cartes d'Équipement et de programme ont une exigence de Street Cred. Cela est indiqué par un nombre en haut à droite de la carte. Pour déterminer le Street Cred de votre équipe, totalisez les étoiles de Street Cred de tous vos personnages. Vous pouvez acheter tout Équipement et programmes avec une exigence de Street Cred égale ou inférieure au Street Cred total de votre équipe.

Dans une campagne, les Objectifs complétés peuvent également ajouter au Street Cred de votre équipe.





LE CHAMP DE BATAILLE

L'espace dans lequel vos modèles se déplacent et combattent est une partie clé du jeu. *Monster Fight Club* propose des tapis de tailles 22"x30" et 44"x30". La boîte de base comprend un tapis de 22"x30". Avec cette taille de champ de bataille, vous auriez besoin de 10 à 15 pièces de décors (3 ou 4 par quadrant). Avec un champ de bataille de taille double, vous doubleriez également le décor.

Vous pouvez jouer dans n'importe quelle taille d'espace, mais quelque chose entre 20"- 48" pouces par côté fonctionne bien, avec 2-3 pièces de décors par pied carré. Vous pouvez jouer dans une zone plus grande, mais plus la table est grande, plus le jeu est long (généralement).

Tout, des bâtiments aux obstacles dispersés et aux couvertures, fait un excellent champ de bataille et aide à définir l'environnement. Vous pouvez jouer sur un champ ouvert, mais le jeu sera moins varié et les attaques à distance seront beaucoup plus puissantes. Les cartes de scénarios de *Combat Zone* mesurent les distances à partir des bords et du centre de la table. Par exemple, un scénario pourrait dire qu'un joueur peut déployer ses modèles à moins de **JAUNE** (7") du centre. *Cyberpunk Red: Combat Zone* comprend un plateau de jeu pliable. Il peut être utile de marquer le centre de la carte avec un jeton ou un élément de décor.

LE SCÉNARIO

Pour déterminer le scénario, vous choisirez aléatoirement un Scénario (à moins que vous et votre adversaire ne vous accordiez sur un que vous voulez tous les deux jouer). Le scénario déterminera la configuration et comment gagner. Pour plus d'informations sur les scénarios, voir page 43.

DÉPLOIEMENT DE VOTRE ÉQUIPE

Le scénario vous indiquera comment installer vos modèles dans le champ de bataille. Vous pourriez être invité à vous installer au milieu de la zone avec vos rivaux venant de tous les côtés. Ou vous pourriez vous installer le long d'un côté du champ de bataille et devoir vous frayer un chemin à travers vos rivaux et vous échapper !



RÉSERVES

Si un modèle a des règles qui lui permettent d'être en **Réserve**, cela signifie que vous ne les déployez pas pendant la configuration. Au lieu de cela, vous attendez et les déployez plus tard dans le jeu dans le champ de bataille : mettez-les de côté.

DÉPLOIEMENT DES RÉSERVES

Certains scénarios ont des règles spéciales concernant où les modèles en Réserve peuvent être déployés. Si le scénario ne spécifie pas de règles de déploiement pour les Réserves, un modèle en Réserve est déployé la première fois qu'il est activé : déployez-le à portée de n'importe quel bord du plateau. Lorsqu'il est déployé, il doit être soit à plus de **VERT** de tous les rivaux, soit à moins de **ROUGE** d'un modèle ami. La première fois que vous activez un modèle en Réserve, vous devez le déployer avant de prendre des actions.

QUARTIERS

Certains Objectifs ou scénarios exigent que vous contrôliez des "quartiers". Lorsqu'on vous le demande, divisez le champ de bataille en 4 quarts égaux. Vous contrôlez un quart s'il y a plus de modèles amis complètement dans ce quart que de modèles rivaux entièrement dans ce quart.

RÈGLES DES EFFETS D'ACTION

Chaque action a un effet dans le jeu si elle réussit. Elles incluent souvent un ou plusieurs mots-clés qui décrivent des effets communs. Les mots-clés ne prennent effet que si l'action réussit, à moins qu'ils n'indiquent le contraire, comme Dangereux.

RÈGLE DE X

Partout où une règle a un [X], le X sera remplacé par un nombre sur une carte de Personnage ou d'Équipement, comme "Perforant 2."

PRÉCIS

Vous pouvez relancer les actions Précises, après avoir lancé. Vous ne pouvez relancer chaque dé qu'une seule fois.

EXPLOSION

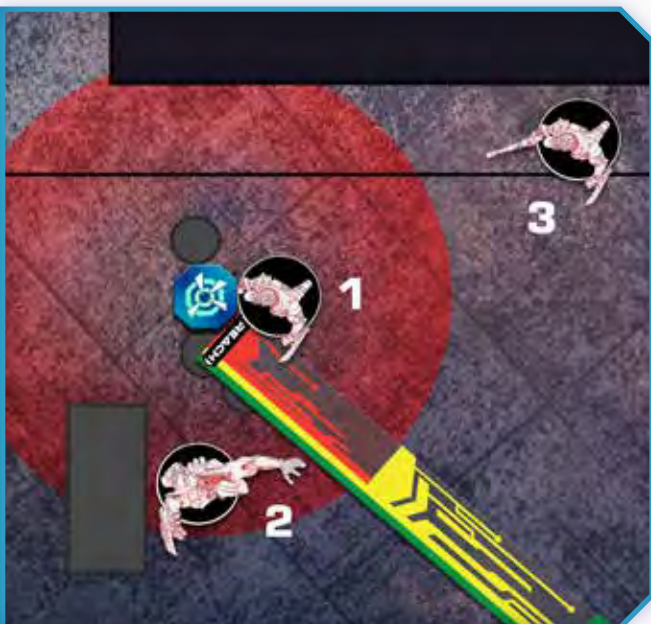
Les actions Explosives affectent une large zone. Lorsque vous tentez une action Explosive, placez un jeton d'Impact en contact base à base avec la cible, puis lancez pour voir si l'action réussit et touche ou échoue et rate, contrôré par la compétence appropriée de la cible (souvent Tir vs Réflexes).

RÉUSSITE DES ACTIONS EXPLOSIVES

Lorsqu'une action Explosive réussit, le modèle ciblé (touchant le jeton d'Impact) est affecté par l'action. Ensuite, tous les modèles à moins de **ROUGE** du jeton d'Impact seront également affectés (y compris la cible), à moins qu'ils ne puissent sortir de la zone d'Explosion ou éviter l'Explosion. Tous les modèles avec un Jeton d'Action Prêt peuvent tenter une Action de Déplacement de Base. Les modèles incapables de se déplacer à plus de **ROUGE** de l'impact doivent tenter un lancer de Réflexes contre le lancer qui a initialement placé l'Explosion. Tous les modèles qui échouent à ce lancer subissent l'effet de l'Explosion. Cela pourrait entraîner que la cible soit affectée deux fois (souvent résultant en deux blessures).

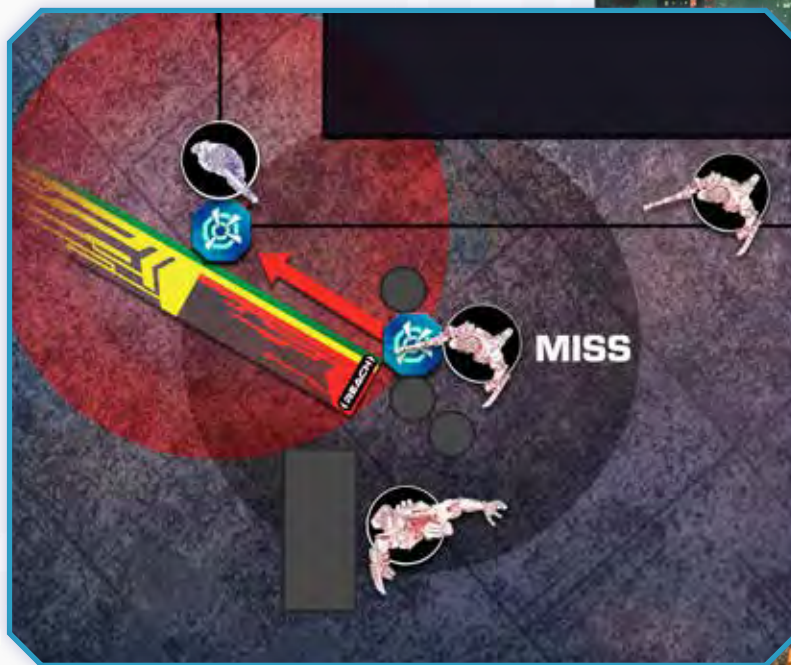
ÉCHEC AVEC DES ATTAQUES EXPLOSIVES

Si l'action échoue, la cible n'est pas affectée et le joueur ciblé peut déplacer le jeton d'Impact jusqu'à **ROUGE** de son emplacement original. L'action Explosive est alors résolue à la nouvelle localisation.



Ci-dessus : L'Explosion est placée en contact avec le modèle cible 1.

Le modèle 2 peut également être touché par l'Explosion. Le modèle 3 est hors de la zone d'Explosion.



*Ci-dessus : L'Explosion rate et est déplacée, à moins de **ROUGE**, par le joueur ciblé. Le modèle dans la nouvelle portée de l'Explosion doit [RE]agir pour s'éloigner, sinon il devra faire un lancer de Réflexes pour voir s'il subit une blessure.*

ÉCHECS CRITIQUES D'ACTION EXPLOSIVE

Si vous faites un Échec critique avec une action Explosive, le rival ciblé place le jeton d'Impact en contact de base avec l'attaquant et l'Explosion est résolue comme un « raté » contre le dé Obstacle (au lieu du résultat original). Si l'arme est également **DANGEREUSE**, l'Explosion causera également une blessure automatique à l'attaquant.

EXPLOSIONS VERTICALES

Les Explosions ont un rayon dans toutes les directions - y compris verticalement. Les modèles au-dessus et en dessous de l'attaque peuvent également être pris dans l'Explosion !

EXPLOSIONS ET BARRIÈRES

Si une barrière se trouve entre un modèle et le centre de l'Explosion, ce modèle n'est pas affecté.



COMPLEXE

Les actions complexes ne peuvent pas être tentées s'il y a des modèles ennemis à moins de ROUGE.

EFFETS CRITIQUES

Certaines règles spéciales se produisent lorsqu'un Crit est lancé et réussit. Sur les Équipements, ceux-ci apparaissent comme des (Règle Spéciale) Critiques.

Par exemple, "Critiques Mortels".



DANGEREUX

Si un modèle fait un Échec critique en tentant une action Dangereuse, il subit une blessure (et l'action échoue, comme d'habitude).

MORTEL

Les attaques Mortelles infligent une blessure supplémentaire lorsqu'elles touchent. Mortel est souvent déclenché par un Crit, comme dans "Critiques Mortels".

DÉFENSE : [COMPÉTENCE X]

Lorsque vous utilisez la compétence indiquée pour un Lancer Opposé, ajoutez X à votre total. Notez que, contrairement à la plupart des mots-clés d'effet, cela s'applique lorsque le modèle s'oppose à une action.

JETER

Si vous utilisez une action sur une carte d'Équipement ou de Butin avec Jeter, vous devez jeter cette carte après avoir complété l'action (réussite ou échec).

SOIGNER [X]

Cette action peut restaurer [X] blessures (page 30).

INDIRECT

Les obstacles dans le Chemin d'Attaque de cette action n'ont aucun effet : ils n'ajoutent pas au Lancer Opposé. Notez que les barrières ont toujours l'effet normal.

PERFORANT [X]

Les attaques Perforantes réduisent la valeur de l'Armure de la cible de X. Si cela l'amène à zéro ou en dessous, cette Armure ne peut pas être utilisée pour contrer cette attaque.

POUSSÉE

Une action de Poussée réussie déplace le modèle cible à ROUGE directement loin du Modèle Actif.

RAFRAÎCHIR [X]

Les actions Rafraîchir retournent [X] Jetons d'Action en Prêt.

RAPIDE [X]

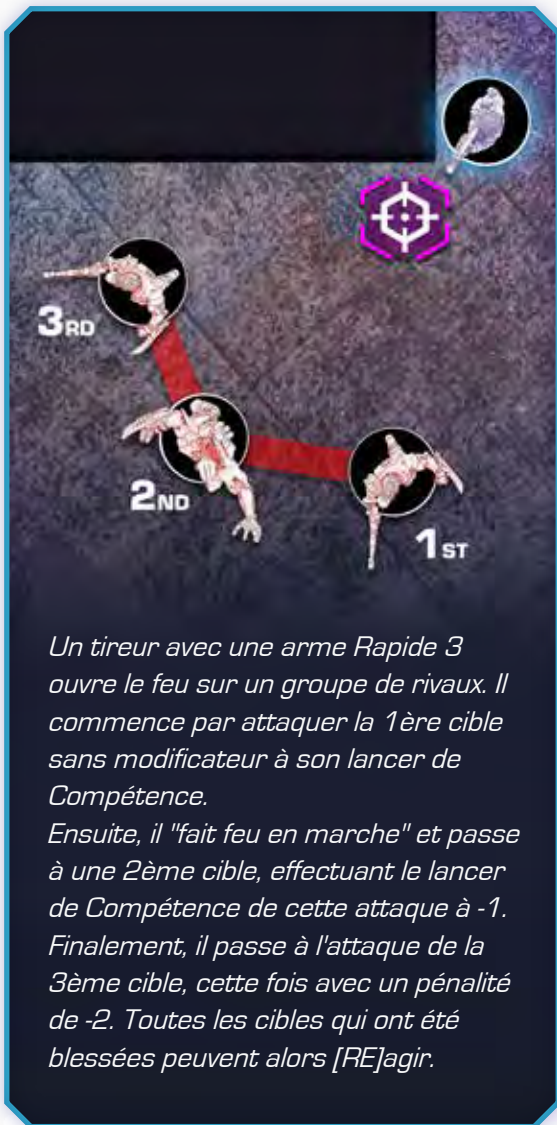
Les actions Rapides vous permettent de prendre la même action X fois sans utiliser d'actions supplémentaires.

Une action Rapide peut cibler le même modèle plus d'une fois ou cibler un certain nombre de modèles différents. Résolez chacune des actions Rapides séparément, puis résolez toutes les [RE]actions dans l'ordre où les blessures ont été infligées, le cas échéant.

FEU EN MARCHÉ :

CHANGEMENT DE CIBLES

Les actions Rapides peuvent changer de cibles entre les actions répétées. Cela s'appelle le « feu en marche ». Chaque nouvelle cible doit être à moins de **ROUGE** de la cible précédente. Pour chaque cible au-delà de la première, l'action subit une pénalité de -1 au lancer de Compétence.



Un tireur avec une arme Rapide 3 ouvre le feu sur un groupe de rivaux. Il commence par attaquer la 1ère cible sans modificateur à son lancer de Compétence.

Ensuite, il "fait feu en marche" et passe à une 2ème cible, effectuant le lancer de Compétence de cette attaque à -1. Finalement, il passe à l'attaque de la 3ème cible, cette fois avec un pénalité de -2. Toutes les cibles qui ont été blessées peuvent alors [RE]agir.

SILENCIEUX

Les cibles d'actions Silencieuses ne peuvent [RE]agir avec une attaque que si le Chemin d'Attaque vers l'attaquant n'est pas obscurci (ce qui signifie qu'aucun obstacle ou barrière ne traverse le Chemin d'Attaque). D'autres [RE]actions, telles que le mouvement, peuvent toujours être prises.

ÉTOURDISSEMENT [X]

Les actions d'Étourdissement réussies retournent [X] des Jetons d'Action de la cible en Utilisé, si possible. Quels Jetons d'Action sont retournés sont choisis par le joueur de la cible. Si un Gonk est étourdi, marquez le modèle Gonk avec un Jeton d'Action Utilisé. Les Gonks étourdis ne peuvent prendre aucune action jusqu'après la prochaine fois que ce joueur choisit d'Inspirer Votre Équipe. Ensuite, retirez tous les Jetons d'Action Utilisés des Gonks étourdis.

SUPPRESSION

Les modèles ne peuvent [RE]agir aux attaques de Suppression qu'avec une action de déplacement.

TORRENT

Les actions Torrent ciblent **tous** les modèles dans leur Chemin d'Attaque, à la fois ami et rival. Les actions Torrent ont plusieurs cibles et chaque cible s'opposera à l'action séparément.

ENCOMBRANT

Ne pas ajouter la Compétence du modèle aux actions Encombrantes.



JEUX DE CAMPAGNE

Cyberpunk Red: Combat Zone est conçu pour être joué en parties isolées ou en tant que campagne de plusieurs jeux.

Les règles complètes pour jouer des campagnes sont sur les pages suivantes.

BASES DE LA CAMPAGNE

Des groupes, clubs ou organisateurs d'événements peuvent souhaiter lancer une campagne : une série de jeux qui racontent une histoire plus large sur les habitants de la Zone de Combat alors que vous guidez votre équipe à travers son histoire et suivez sa progression. Gagner des parties et atteindre des objectifs rapporte à votre équipe du Street Cred. Une fois qu'elle a acquis assez de notoriété, votre équipe peut tenter la mission *Prove Your Worth* de sa faction. C'est difficile, mais si vous êtes victorieux, vous avez gagné la campagne !

Les scénarios, les cartes de Butin et certains jetons généraux sont inclus dans le jeu de base et sont partagés entre les joueurs. Toutes vos cartes de Personnage, d'Objectif et d'Équipement vous appartiennent, donc les cartes avec lesquelles vous et votre équipe arrivez devraient être celles avec lesquelles vous repartez.

Lorsque vous jouez une campagne, votre équipe s'améliorera et grandira au fil du temps.

Généralement, des éléments comme le Butin sont jetés après une partie. Cependant, si certains modèles arrivent à conserver un élément partagé entre les parties (comme un modèle qui garde du Butin de la dernière partie en raison d'un effet spécifique de scénario), alors retirez le Butin pertinent du paquet partagé et placez-le sur ces modèles.



ÉQUIPES DE CAMPAGNE DANS DES PARTIES ISOLÉS

Il peut y avoir des moments où vous souhaitez utiliser votre équipe de campagne améliorée dans un jeu isolé (contre un nouvel adversaire ou quelqu'un qui ne souhaite simplement pas participer à la campagne). Si vous guidez une équipe à travers une campagne mais souhaitez jouer une partie isolée avec eux, utilisez les règles pour les équipes dans les jeux isolés. Cela signifie que vous devrez payer les 5 EB supplémentaires pour chaque étoile de Street Cred sur vos Vétérans et vous pouvez inclure un maximum de 2 Mercenaires. Si votre équipe a complété des Objectifs, vous pouvez les inclure dans le jeu isolé également. Cependant, pour chaque Objectif complété que vous choisissez d'inclure dans la partie, votre adversaire peut tirer aléatoirement une de ses cartes d'Objectif jusqu'à ce qu'il ait un nombre égal d'Objectifs à vous. Votre adversaire considère les Objectifs tirés comme complétés pour la durée du jeu.

MISE EN PLACE DE VOTRE QG ET APPROVISIONNEMENT

Chaque équipe dispose de 2 groupes de cartes : l'Approvisionnement et le QG. Le 1er contient les personnages, l'Équipement et les autres cartes que vous n'avez pas encore trouvés, achetés ou acquis. Le QG est l'endroit où vous garderez les personnages et l'Équipement disponibles de votre équipe.

Au début de la campagne, votre QG contient les cartes de Personnage de base (sans étoiles) et les cartes d'Équipement de base (sans étoiles).

Au début de la campagne, votre Approvisionnement contient les cartes de Personnage Vétéran (avec étoiles), l'Équipement avancé (Équipement avec étoiles) et toutes les cartes d'Objectif (pas encore complétées). Au fur et à mesure que vous jouez des parties avec votre équipe, que vous complétez des Objectifs et que vous augmentez votre Street Cred, vous pourrez prendre de meilleurs Équipements et personnages de votre Approvisionnement et les ajouter à votre QG. Les Objectifs complétés sont également déplacés de votre Approvisionnement à votre QG. Assurez-vous de garder vos cartes d'Approvisionnement et de QG séparées.

SCÉNARIOS

Vous choisirez aléatoirement un Scénario (à moins que vous et votre adversaire ne conveniez d'un scénario que vous voulez tous les deux jouer). Chaque Scénario montre :

de Joueurs : Pour combien d'équipes/joueurs le scénario est prévu.

Histoire : Un bref contexte derrière l'altercation.

La Mise en place : Suivez ces étapes avant que le jeu ne commence. Cette section décrira également toutes les caractéristiques spéciales de l'Espace de bataille et donnera un guide sur quel type de décors vous devriez utiliser.

La Victoire : Cette section explique ce que chaque joueur doit faire pour gagner le scénario.

Les Conséquences : Les effets de la victoire et de la défaite, le cas échéant, sont expliqués ici. Cela est crucial si vous jouez une campagne.





CHOIX DE VOTRE ÉQUIPE

Dans une campagne, vous pouvez promouvoir vos personnages pour améliorer leurs actions et compétences. Vous pouvez acquérir de nouveaux Équipements et compléter des Objectifs qui débloquent de nouvelles règles spéciales et capacités pour votre équipe. Lorsque vous choisissez quelles cartes apporter à une partie de campagne, vous pouvez choisir parmi toutes les cartes de votre QG, mais pas de votre Approvisionnement.

OBJECTIFS DE FACTION

Les cartes Objectif vous donnent des buts personnels, en plus des objectifs du scénario.

Chaque faction a un paquet d'Objectifs. Avant chaque partie, vous tirez aléatoirement quatre cartes Objectif, puis en défaussez une. Les trois Objectifs restants sont ceux que vous tenterez de compléter pendant la partie.

Vous garderez vos Objectifs cachés jusqu'à ce qu'ils soient complétés. Une fois complétés, vous obtiendrez une sorte de capacité, bonus ou récompense pour votre équipe. Les Objectifs complétés sont ajoutés à votre QG - beaucoup de leurs récompenses persistent de partie en partie.

OBJECTIFS COMPLÉTÉS

Lors de la mise en place d'une partie, prenez vos Objectifs précédemment complétés de votre QG et placez-les face visible avec leur récompense montrée.

Les Objectifs complétés offrent une variété de bonus : augmentation du nombre d'EB que vous pouvez dépenser pour la partie ; ajout de cartes de Personnage ou d'Équipement à votre QG ; début avec plus de jetons de Chance ; ou autres effets. Beaucoup d'Objectifs complétés comportent également une icône d'étoile et augmentent le Street Cred de votre équipe.

Il y a trois types d'Objectifs complétés : **en cours**, **recyclables** et **Cybergear**.

- Les Objectifs complétés qui sont en cours restent en jeu de partie en partie et continuent de vous donner leur bénéfice.
- Les Objectifs complétés recyclables doivent être défaussés pour un effet. Lorsqu'un Objectif recyclable est défaussé, remettez-le dans votre Approvisionnement et il peut être tenté à nouveau dans une partie ultérieure.
- Les Objectifs complétés qui sont Cybergear peuvent être équipés à n'importe quel modèle éligible lors des parties suivantes. Certains Objectifs Cybergear peuvent spécifier le modèle qui est autorisé à l'équiper.

Lorsque vous complétez un Objectif, placez-le devant vous et obtenez immédiatement son bénéfice. Gardez à l'esprit que certains Objectifs vous aident uniquement lors du choix de votre équipe (comme équiper un personnage de Cybergear ou vous donner plus d'EBs), ces Objectifs n'auront pas d'effet avant la partie suivante.

STREET CRED

Votre équipe a une cote de Street Cred égale au nombre total d'étoiles que vous avez gagnées. Vous pouvez gagner des étoiles en complétant des Objectifs pendant le jeu et en promouvant des personnages en Vétérans. Vous pouvez promouvoir un personnage de base en personnage Vétéran à chaque fois que vous gagnez une partie.



OBJECTIFS DE FACTION

LA CHANCE DU DÉBUTANT

Au début de chaque partie de campagne, comparez le Street Cred des deux équipes. Si le Street Cred d'une équipe est inférieur, elle reçoit un nombre de jetons de Chance égal à la différence.



LUCK
TOKENS

ÉQUIPEMENT : L'ARMURERIE DU QG

Au fil de la campagne de votre équipe, vous pourrez ajouter des cartes d'Équipement à votre QG. Chaque carte d'Équipement a un coût en EB. Lors de la création d'une équipe pour une partie, vous devez toujours payer pour l'Équipement et respecter la limite d'EB pour la partie. Plus vous collectez d'Équipement, plus vous aurez d'options. De nombreux équipements ont une exigence de Street Cred – vous devez être au moins aussi cool pour utiliser ces cartes. Au début de votre campagne, le QG de votre équipe inclut uniquement de l'Équipement avec une exigence de Street Cred de zéro.

PROMOTION DES PERSONNAGES

Lorsque vous gagnez un scénario, vous avez la chance de promouvoir un personnage. Pour ce faire, échangez la version actuelle dans votre QG contre la version Vétéran de ce personnage de votre Approvisionnement (la version Vétéran aura une étoile de Street Cred supplémentaire).



La plupart des personnages ont 2 versions : une sans étoiles et une avec une seule étoile. Certains personnages peuvent avoir une version à deux étoiles. Vous ne pouvez ajouter qu'une étoile à la fois.

Notez que vous n'avez pas besoin de payer des EB supplémentaires pour les Vétérans (y compris les Mercenaires Vétérans) dans les jeux de campagne ; vous les avez déjà mérités !

Lorsque vous gagnez un scénario et avez l'opportunité de promouvoir l'un de vos personnages en Vétéran, vous pouvez choisir d'ajouter un modèle avec le mot-clé Merc à votre QG à la place : ajoutez sa carte à votre QG. Il est maintenant disponible pour votre prochaine partie. Le Merc que vous choisissez de cette manière peut être un Vétéran avec une étoile de Street Cred, donc vous pourriez tout aussi bien prendre un Merc Vétéran plutôt qu'un basique ! Si un Merc a une version à deux étoiles, vous devez d'abord recruter sa version à une étoile, puis le promouvoir normalement.

Notez que dans les jeux de campagne, il n'y a pas de limite au nombre de Mercs que vous avez. Si vous gagnez cinq parties et ajoutez un Merc à chaque fois, ainsi soit-il !

MIEUX S'ÉQUIPER APRÈS LA PARTIE

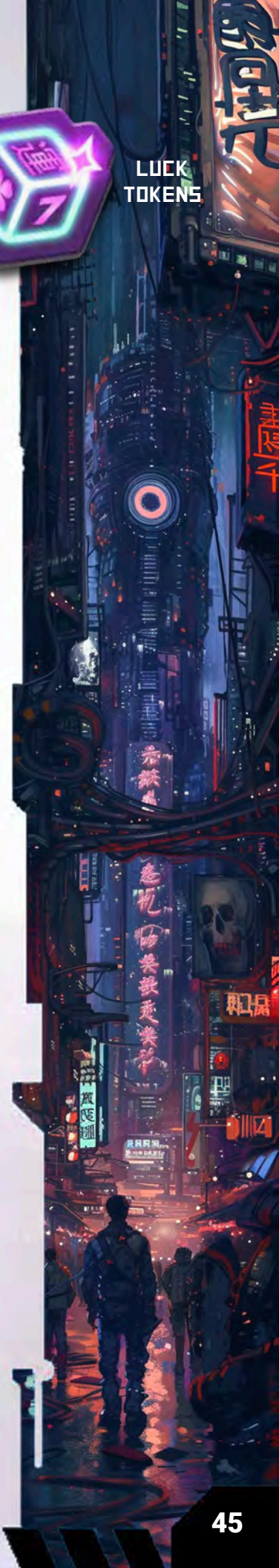
Si le Street Cred de votre équipe augmente après une partie parce que vous avez promu un personnage ou complété un Objectif, vérifiez votre Approvisionnement et voyez s'il y a de l'Équipement que vous pouvez ajouter à votre QG. Lorsque vous jouerez votre prochaine partie, vous pourrez également choisir parmi ces cartes.

Exemple : Lorsque votre Street Cred passe de trois à quatre, vous trouveriez les cartes d'Équipement avec une exigence de quatre étoiles et les ajouteriez à votre QG.

Vous aurez souvent plus d'Équipement (et de personnages) dans votre QG que ce que vous apportez à la table. Les personnages et l'Équipement supplémentaires vous donnent plus d'options, afin que vous soyez prêt pour des scénarios variés.

Si vous avez acquis des cartes d'Équipement ou de Butin pendant le jeu en pillant le corps d'un adversaire, ces cartes retournent au paquet de Butin ou au QG de l'adversaire après le jeu, sauf indication contraire.

Exemple : Votre personnage Tyger Claw pille un fusil de chasse d'un personnage Maelstrom tombé. Ce fusil de chasse retourne au QG Maelstrom après le jeu.



VIE ET MORT DANS LA COMBAT ZONE

Le scénario que vous jouez détaillera les récompenses pour la victoire. Après avoir résolu cela, vous devrez voir comment votre équipe s'est comportée après l'escarmouche.

RÉCUPÉRATION APRÈS LE SCÉNARIO

Les bleus novices ne valent pas grand-chose et personne ne fait vraiment attention quand un nouveau venu est mis hors de combat, ils sont facilement remplaçables.

Cependant, vous devrez lancer un dé pour chacun de vos personnages Vétérans qui ont été blessés ou mis hors d'action pendant le scénario. Les personnages Vétérans auront au moins une étoile de Street Cred sur leur carte.

Lancez le dé de couleur qui correspond au meilleur Jeton d'Action qu'ils avaient à la fin du jeu. Les personnages Vétérans mis hors d'action lancent deux dés ROUGES. Si vous faites un Fumble, le personnage a subi une blessure grave !

Par exemple, un personnage qui a été blessé et a terminé le jeu avec un Jeton d'Action ROUGE et un Jeton d'Action JAUNE lancerait un dé JAUNE.

VÉTÉRANS & MERCS BLESSÉS

Les personnages Vétérans ont de l'expérience et leur expérience dans les rues est précieuse et difficile à remplacer. Si vous avez quelqu'un avec une compétence MED supérieure à zéro dans votre équipe, faites faire à ce personnage un lancer de compétence MED vs. le dé Obstacle.



VS



Si réussi, il surmonte la blessure grave : retourne-le à votre QG. Si vous échouez, il a succombé à sa blessure grave.

BLESSURE GRAVE

Un modèle qui a subi une blessure grave peut ne pas mourir, mais il ne combattra pas pendant un moment. Retirez sa carte de votre QG et remplacez-la par la version de base. Les Mercs sont retirés de votre QG, vous ne pourrez pas les utiliser jusqu'à ce que vous les "réengagiez".

LEADERS BLESSÉS

Les rues n'attendent personne – sauf le patron. Si votre Leader subit une blessure grave, c'est un coup dur pour son Street Cred ! Si votre Leader Vétéran "meurt" et doit être remplacé par sa carte de base, ajoutez la "Carte Objectif de Leader Blessé" à votre QG, qui réduit temporairement le Street Cred de votre équipe de un. La carte de Leader Blessé n'est jamais mélangée à votre paquet normal d'Objectifs.

Cela peut affecter les équipements que vous pouvez apporter aux futurs jeux. Vous pouvez défausser cette carte après avoir gagné une partie.



CLEAN UP

Une fois que vous avez terminé de promouvoir des personnages, de déterminer les blessures et de vous équiper, il est temps de ranger pour la prochaine partie. Tous les modèles guérissent toutes les blessures et retirent tous les effets de jeu (tels que les jetons Piratés, etc.). Toutes les cartes Butin sont défaussées. Toutes les cartes de Personnage, d'Équipement et d'Objectif de votre équipe sont retournées soit à votre Approvisionnement soit à votre QG, en fonction de leur disponibilité pour votre équipe.

PROUVER SA VALEUR

Toutes les bonnes choses ont une fin. Pas que la vie dans la Combat Zone soit "bonne" exactement, mais quand même...

Lorsque votre équipe atteint un Street Cred de 10 étoiles, vous avez l'opportunité de "Prouver votre valeur". Cela signifie des choses différentes pour différents gangs : une réaffectation pour un détective réussi, un contrat corpo lucratif ou un engagement de Merc à l'étranger. Quoi qu'il en soit, c'est votre chance !

Chaque gang comprend un scénario "Prouver votre valeur", qui ne peut être joué que par une équipe avec au moins 10 étoiles de Street Cred.

Si votre équipe a au moins 10 étoiles de Street Cred, vous devez choisir de jouer votre scénario Prouver votre valeur lors de votre prochaine partie. Si les deux joueurs ont au moins 10 étoiles de Street Cred, le joueur avec le plus de Street Cred joue son scénario Prouver votre valeur. Si les joueurs sont toujours à égalité, celui avec le plus d'Objectifs complétés joue son scénario. Si les joueurs sont toujours à égalité, chaque joueur lance un dé ROUGE et ajoute l'Influence de son Leader et le joueur avec le résultat le plus élevé peut choisir.

Toute équipe qui remporte son jeu "Prouver sa valeur" a, en fait, prouvé sa valeur et échappé à la Combat Zone. Félicitations ! Vous avez remporté la campagne !

À ce stade, la campagne peut se terminer, ou votre groupe peut choisir de continuer à jouer pour voir qui s'en sortira ensuite. Vous pouvez continuer à jouer des parties avec l'équipe gagnante si votre groupe est d'accord, mais vous pourriez trouver plus amusant de repartir de zéro et d'essayer de vous frayer un chemin à nouveau avec une autre équipe.



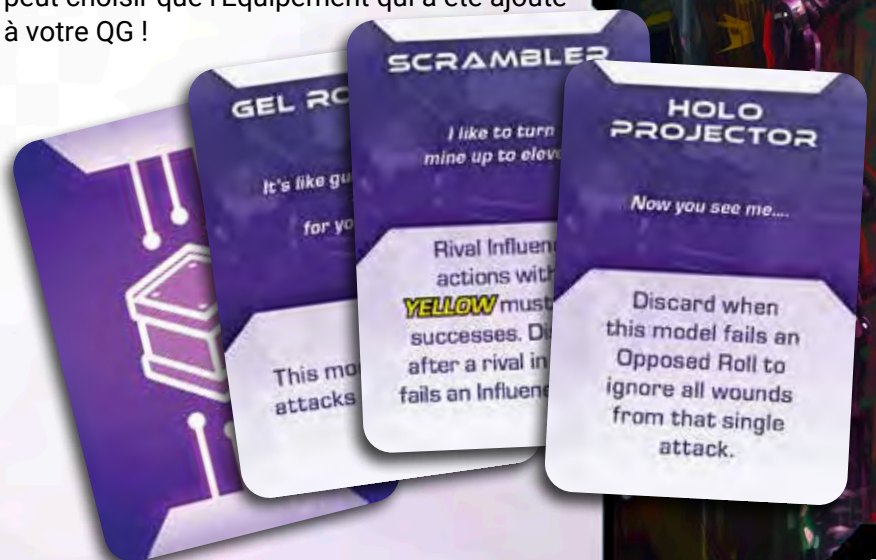
MODE DE CAMPAGNE OPTIONNEL : MARCHÉ PARTAGÉ

Si tous les joueurs sont d'accord, ils peuvent jouer une campagne avec un Marché Partagé. Ce mode de campagne est idéal pour les joueurs qui partagent une seule boîte de base, car ils doivent partager un paquet de cartes Butin et leur Équipement finira par être mélangé. Au cours de la campagne, le Butin reste sur les modèles d'un jeu à l'autre, jusqu'à ce qu'il soit défaussé.

De plus, vous créez un "Marché Partagé" pour l'Équipement. Au début de la campagne du Marché Partagé, chaque équipe ajoute tout son Équipement avec une exigence de Street Cred de zéro à son QG, puis les joueurs mélangent ensemble toutes les cartes d'Équipement restantes pour créer leur paquet de Marché Partagé.

Après chaque partie, chaque joueur pioche trois cartes du Marché et peut en ajouter une à son QG : il passe ensuite les deux cartes restantes à l'autre joueur, qui peut en ajouter une à son QG.

Après chaque partie, vous pouvez également dépenser des cartes Butin pour piocher plus de cartes du Marché. Piochez une carte du Marché pour chaque carte Butin dépensée de cette façon : vous pouvez ajouter une de ces cartes du Marché à votre QG. Ne les passez pas à votre adversaire. Lorsque vous jouez avec un Marché partagé, ignorez les exigences de Street Cred et de faction sur l'Équipement. Rappelez-vous, votre équipe ne peut choisir que l'Équipement qui a été ajouté à votre QG !



JEUX MULTIJOUEURS

Votre groupe pourrait trouver agréable de jouer à des jeux avec plus de deux joueurs. Pour ce faire, vous devez choisir un scénario qui indique le nombre de joueurs que vous avez dans le coin supérieur droit. Par exemple, si vous voulez jouer à trois joueurs, choisissez un scénario pour trois joueurs. Chaque joueur tire ses propres Objectifs individuels comme d'habitude.

Vous considérerez les modèles de tous les autres joueurs comme des rivaux.

Le Contrôle passe du premier joueur ayant le Contrôle et se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table (et est interrompu par les [RE]actions comme d'habitude).

Si une [RE]action change le joueur ayant le Contrôle, alors le Contrôle continue de passer dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur qui a maintenant le Contrôle.

PARTIES EN ÉQUIPE

Votre groupe pourrait trouver agréable de jouer à des jeux d'équipe, avec deux joueurs dans une équipe affrontant une autre équipe de deux joueurs.

Si vous choisissez de le faire, vous pouvez jouer l'un des scénarios à deux joueurs et simplement faire en sorte qu'une équipe soit l'attaquant et l'autre le défenseur.

Le Contrôle passe d'une équipe à l'autre, aller-retour, tout comme dans un jeu à deux joueurs. Un seul personnage peut être activé à la fois, comme d'habitude. Les coéquipiers devront donc discuter de quel modèle activer lorsqu'ils ont le Contrôle. Si un joueur choisit d'Inspire Votre Équipe, cela ne s'applique qu'à ses modèles, pas à ceux de son coéquipier. Leur coéquipier devra Inspirer Votre Équipe séparément. Après que le joueur a terminé avec Inspirer Votre Équipe, le Contrôle passera à l'équipe adverse. Vous considérez votre coéquipier et tous ses modèles comme amicaux, et tous les modèles de l'équipe adverse comme des rivaux.

Chaque joueur tire toujours ses propres Objectifs individuels, mais ils peuvent montrer leurs cartes Objectif à leur coéquipier.

Les joueurs gagnent et perdent en équipe, donc les deux joueurs de l'équipe gagnante bénéficieront des avantages de la victoire du scénario.



EN CONCLUSION

C'est une période difficile depuis quelques décennies ici, dans la Zone... C'est un endroit difficile pour naître, un endroit difficile pour s'en sortir.

Disons que certains d'entre nous y parviennent. Et ensuite ? Si la Zone est tout ce que vous avez toujours connu, bonne chance pour faire confiance à quelqu'un à l'extérieur.

Eh, ça ne vaut pas la peine de se fâcher pour le monde extérieur. Ils ont plus d'EBs, ils ont des murs à travers lesquels on n'entend pas – du moins c'est ce qu'on dit – et des véhicules qui ne crachent pas de la boue partout sur les graviers, mais bon. Mis à part ça, connaissent-ils la loyauté là-bas ? Connaissent-ils une loyauté du type Tyger Claws, ou quelque chose de encore plus solide ? Ou est-ce chacun pour soi, tout comme avec les Zoners ? Chaque homme, chaque femme et chaque personne là-bas luttant pour leurs EBs, cherchant une vue depuis les fenêtres de leur gratte-ciel, peu importe.

Je suppose que le monde extérieur est quelque chose à quoi aspirer. Mais, disons qu'il nous appartient de profiter du temps que nous avons, dans le foyer que nous avons trouvé, ou dans le foyer que nous avons été forcés de nous approprier.

Ce temps limité qui nous est donné sur cette planète abandonnée, nous le dépenserons du mieux que nous pouvons. Essayant d'être quelqu'un. Si vous vous en sortez dans la Zone, n'est-ce pas un peu aussi impressionnant que de réussir dans une grande entreprise prestigieuse ?

Vous savez, un jour, j'ai fait quelque chose ; j'ai rejoint un gang.

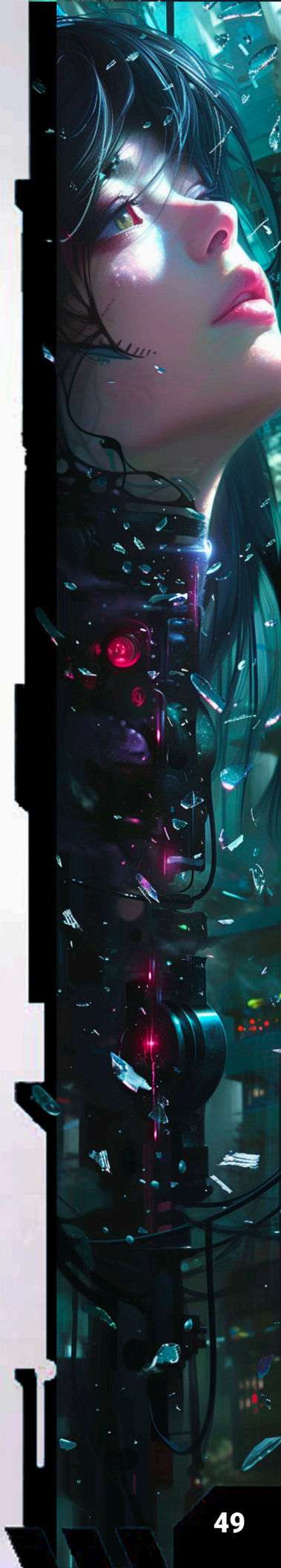
Je me suis dit que tout était mieux que de pourrir seul. J'y ai rencontré certaines des personnes les plus cool, des gens qui m'ont inspiré à aspirer à être le meilleur que la Zone a à offrir.

Certaines des autres bandes ont des principes avec lesquels je ne suis pas d'accord. Je préfère que nous fassions notre propre truc. Quand il s'agit de défendre les nôtres, nous sommes sans égal. Du moins, quand il s'agit de nous défendre contre les étrangers.

De toute façon, un jour, je pourrais avoir le choix : partir ou rester.

Que je parte ou que je reste dépend de ce que je laisse derrière :

Ai-je fait de cet endroit tout ce qu'il pourrait être ? Ai-je gravi les échelons et marqué mon territoire dans la Zone de Combat ?



GLOSSAIRE

ACCURATE (PRÉCIS) – Vous pouvez relancer dés sur les actions Précises. Vous ne pouvez relancer chaque dé qu'une seule fois (page 39).

ACTION (ACTION) – Une activité unique réalisée par un seul modèle. Les actions peuvent inclure le déplacement, l'attaque, la guérison, le piratage, etc. (page 14)

ACTION DICE (DÉS D'ACTION) – Les dés **VERT**, **JAUNE** et **ROUGE**, utilisés lors de la tentative d'une action. (page 6)

ACTION TOKEN (JETON D'ACTION) – Un marqueur utilisé pour indiquer si un personnage a une action disponible ainsi que la couleur du dé utilisée pour résoudre cette action. (page 6)

ACTIVATE (ACTIVER) – L'acte de sélectionner un modèle pour devenir le "Modèle Actif". (page 12)

ACTIVE MODEL (MODÈLE ACTIF) – Le modèle qui est actuellement en train de réaliser une action. (page 12)

ARMOR (ARMURE) – Équipement protecteur que la cible d'une attaque peut utiliser pour un Jet d'Opposition à la place d'utiliser une Compétence. L'Armure fournie par une carte de Personnage peut toujours être utilisée, mais l'Armure provenant d'une carte d'Équipement ne peut être utilisée que jusqu'à ce qu'elle échoue à protéger le porteur. (page 26)

ATTACK (ATTAQUE) – Une action qui causera une blessure à la cible si elle est réussie. Ne peut cibler que les modèles rivaux. (page 15)

BARRIER (BARRIÈRE) – Un élément de décor qu'un modèle ne peut pas traverser, comme un mur solide. (page 20)

BASIC ACTIONS (ACTIONS DE BASE) – 6 actions standard que tout modèle peut réaliser (une pour chaque Compétence). (pages 15-17)

BATTLESPACE (ESPACE DE BATAILLE) – La zone sur laquelle se déroule l'action du jeu, qui comprend le décor et les zones de déploiement pour chaque équipe. (page 38)

BLAST (EXPLOSION) – Une action qui affecte les modèles dans un rayon. (page 39)

BODY TOKEN (JETON DE CORPS) – Un marqueur utilisé pour indiquer où un modèle a été mis hors combat. Les personnages peuvent piller le Corps pour récupérer de l'équipement. (page 29)

BRAWL (MÊLÉE) – Une situation où des modèles rivaux se trouvent à portée les uns des autres. Les modèles en Mêlée ont des options d'action et de ciblage limitées (p26).

BULKY (ENCOMBRANT) – Un modèle peut avoir un maximum d'un équipement Encombrant (page 37).

CAMPAIGN (CAMPAGNE) – Une série de scénarios liés (page 42).

CHARACTER (PERSONNAGE) – Un membre capable d'une équipe, généralement avec plusieurs jetons d'action et des capacités spéciales (page 9).

CHARACTER CARD (CARTE DE PERSONNAGE) – Une carte qui montre les règles de jeu d'un modèle de personnage spécifique (page 9).

CLIMB (ESCALADE) – Se déplacer vers le haut ou le bas d'une barrière verticale (p 22).

COMMAND ACTION (ACTION DE COMMANDEMENT) – Une action qui permet à un personnage d'activer un autre modèle, en dehors de l'échange normal de contrôle (p19).

CONTROL (OF THE BATTLESPACE) (CONTRÔLE DE L'ESPACE DE BATAILLE) – Le joueur actif est dit avoir le Contrôle. Seul le joueur avec le Contrôle peut activer un modèle (page 12).

COMPLEX ACTION (ACTION COMPLEXE) – Des actions complexes ne peuvent pas être tentées s'il y a des modèles ennemis à portée **ROUGE** (page 40).

CRIT (RÉUSSITE CRITIQUE) – Une "réussite critique" ; la valeur la plus élevée sur chaque dé. Les réussites critiques sont généralement une "réussite automatique" et peuvent déclencher des effets supplémentaires (p17).

CYBER-CHARACTER (PERSONNAGE CYBERNÉTIQUE) – Un personnage équipé de Cybergear (page 37).

DANGEROUS ACTION (ACTION DANGEREUSE) – Si un modèle roule un Échec critique en tentant une action dangereuse, il subit une blessure (page 40).

DEADLY ATTACKS (ATTAQUES MORTELLES) – Les attaques mortelles infligent une blessure supplémentaire lorsqu'elles touchent (page 40).

DEADLY CRITS (CRITIQUES MORTELS) – Des attaques qui infligent une blessure supplémentaire si un Critique est roulé (p40).

DEFENSE [SKILL X] (DÉFENSE [COMPÉTENCE X]) – Un bonus à la compétence indiquée qui s'applique uniquement lorsque le modèle s'oppose (défend contre) une action (page 40).

DEPLOY (DÉPLOYER) – Placer un modèle sur la table, pour entrer dans l'Espace de Bataille durant une partie (page 38).

DIFFICULT ACTION (ACTION DIFFICILE) – Une action particulièrement compliquée ; un personnage ne peut utiliser chaque action Difficile qu'une seule fois jusqu'à ce que l'équipe soit Inspirée (page 19).

DISCARD (DÉFAUSSER) – Après avoir utilisé une action avec Défausser, la carte d'Équipement ou de Butin avec l'action est défaussée (page 40).

DRAG (TRAÎNER) – Utiliser une action de déplacement pour relocaliser un rival ou un autre objet. Le traînage est limité à la portée ROUGE quelle que soit la couleur du jeton d'action utilisé (pages 21, 27).

EASY ACTION (ACTION FACILE) – Les actions faciles sont des actions qui ne nécessitent pas de lancer de dé (un jeton d'action est toujours utilisé) (page 14).

EB – "Eurobucks," la monnaie de Combat Zone ; utilisée lors de la création de votre équipe (pages 9, 37).

ESCAPE (ÉCHAPPER) – Utiliser une action de déplacement pour quitter une Mêlée. Utilisez les Réflexes opposés aux Réflexes d'un rival, à moins que vous ne soyez en surnombre dans la Mêlée (page 26).

EXHAUST (ÉPUISER) – Pour retourner une carte face cachée ; les cartes épuisées n'ont effectivement pas de texte et ne peuvent utiliser aucune capacité ou effet jusqu'à ce qu'elles soient rafraîchies (page 13).

FACTION (FACTION) – L'un des groupes en compétition pour contrôler la Combat Zone. Une équipe ne peut inclure que des membres d'une seule faction (plus des Mercs) (page 36).

FAIL (ÉCHEC) – Ne pas réussir à exécuter une action en ayant un total inférieur ou égal à celui du jet de l'adversaire (page 6).

FALL (CHUTE) – Quand un modèle se déplace involontairement verticalement vers le bas (p 22).

FRIENDLY (AMI) – Vos modèles sont considérés comme "amicaux" les uns envers les autres (page 7).

FREE / FOR FREE ACTIONS (ACTION GRATUITE) – Une action qui peut être prise sans utiliser un jeton d'action (page 19).

FUMBLE (ÉCHEC CRITIQUE) – La valeur la plus basse sur chaque dé d'action. Les Échecs critiques sont une "défaite automatique" et peuvent déclencher des effets supplémentaires (page 6).

GEAR (ÉQUIPEMENT) – Équipement ou armes qu'un modèle peut utiliser pendant le jeu. L'équipement peut donner à un modèle des actions supplémentaires et/ou d'autres capacités (pages 11, 26, 37).

GONK (GONK) – Un membre novice d'une équipe, représentant des recrues de base ou de la force brute (page 9).

GONK CARD (CARTE GONK) – Une carte qui montre les statistiques de jeu et les règles pour un type de modèle Gonk (p 9).

HACKED (PIRATÉ) – Lorsqu'un Netrunner accède au cyberware d'un rival, il place un jeton Piraté sur cette cible. Une cible avec un jeton Piraté est plus susceptible à certains programmes (page 35).

HEAL, HEALING (SOIGNER, GUÉRISON) – L'acte de retirer une blessure d'un modèle ; lorsqu'une blessure est guérie, un jeton d'action est restauré à sa couleur normale (page 30).

IMPACT TOKEN (JETON

D'IMPACT) – Un marqueur utilisé pour indiquer le point central d'une Explosion (page 39).

INDIRECT (INDIRECT) – Une action qui ignore les obstacles sur le Chemin d'Attaque (page 40).

INSPIRE YOUR TEAM (INSPIRER VOTRE ÉQUIPE) – Une des deux options qu'un joueur a lorsqu'il obtient le Contrôle ; permet d'activer chacun de vos Gonks (les Gonks peuvent prendre une action lorsqu'ils sont activés) tandis que vos personnages rafraîchissent leurs Jetons d'Action (p 12).

INSTALL (INSTALLER) – Attribuer un programme à un Netrunner. Un Netrunner ne peut exécuter que les programmes qu'il a installés (page 34).

JUMP (SAUTER) – Un modèle peut tenter de sauter par-dessus un espace entre des éléments de décor jusqu'à ROUGE (page 21).

KEYWORD (MOT-CLÉ) – Un mot descriptif affiché sur certaines actions et cartes de Personnage qui est référencé par d'autres règles (pages 9, 39-41).

LAUNCH (A PROGRAM) (LANCEMENT (D'UN PROGRAMME)) – Utiliser l'effet d'un programme. Lancer un programme n'utilise pas d'action. S'il est lancé avec succès, retournez-le sur son côté En Exécution et résolvez ses effets (page 34).





LEADER (LEADER) – Le personnage central d'une équipe et souvent son membre le plus puissant. Chaque équipe doit avoir un et un seul Leader (page 36).

LIMITER (LIMITER) – L'instrument de mesure utilisé dans le jeu, divisé en longueurs **VERT**, **JAUNE** et **ROUGE** ; la largeur du Limiter mesure la distance à portée (page 7).

LOADED (CHARGÉ) – Un programme qui est disponible à l'utilisation, c'est-à-dire qu'il a le côté Chargé vers le haut (page 34).

LONG RANGE (LONGUE PORTÉE) – La zone du Champ de bataille au-delà de la portée **VERTE** du Limiter. Certaines actions ont une icône de portée noire et peuvent cibler des modèles au-delà de **VERT** (page 14).

LOOT, LOOTED, LOOTING (PILLER, PILLÉ, PILLAGE) – Prendre un équipement ou tirer une carte de Butin d'un modèle qui a été mis hors de combat ; également, quelque chose acquis par pillage (page 30).

LOOT CARD (CARTE DE BUTIN) – Une carte qui montre un bibelot aléatoire acquis par l'acte de pillage (page 30).

LUCK TOKEN (JETON DE

CHANCE) – Un jeton qu'un joueur peut dépenser pour relancer un seul jet de dés. Chaque joueur commence typiquement avec 3 (page 13).



MEMORY LEAK (FUITES DE MÉMOIRE)

– Lorsqu'un Netrunner commet un Fumble avec un programme, il doit subir Stun 1 ou prendre une blessure (page 35).

MERC (MERCENAIRE) – Un personnage qui n'est loyal à aucune faction spécifique. Peut être inclus dans n'importe quelle équipe (page 37).

MODEL (MODÈLE) – Un combattant unique, représenté dans le jeu par une figurine (page 7).

MOVE ACTION (ACTION DE MOUVEMENT) – Une action qui permet à un modèle de changer de position dans le champ de bataille (page 20).

NETRUNNER (NETRUNNER) – Un personnage qui a la capacité de pirater des rivaux et d'installer des programmes (p 34).

OBSTACLE (OBSTACLE) – Un élément de décor que le modèle peut traverser ou franchir, comme un petit mur ou des décombres (page 20).

OBSTACLE DIE (DÉ D'OBSTACLE) – Un dé noir à 10 faces utilisé pour un jet opposé lorsque l'action ne cible pas un modèle rival (page 6).

OPPOSED ROLL (JET OPPOSÉ) – Un jet de dé effectué par la cible du joueur actif pour déterminer si l'action tentée par le Modèle Actif réussit ou échoue (p 6, 14).

PATH OF ATTACK (CHEMIN D'ATTAQUE) – Une ligne droite imaginaire entre le Modèle Actif et sa cible, de la largeur du Limiteur (page 24).

PIERCE (PERFORATION) – Les attaques de type Perforation réduisent la valeur de l'Armure de la cible (page 40).

PROGRAM (PROGRAMME) – Un type spécial d'action disponible uniquement pour les Netrunners. Les programmes ont des effets lorsqu'ils sont lancés (pages 34-35).

PUSH (POUSSÉE) – Une action de Poussée déplace le modèle cible en ligne directe et vers l'arrière par rapport au Modèle Actif, sur une distance correspondant à la couleur **ROUGE** (p 40).

QUARTER (QUARTIER) – Un quart de l'espace de bataille (page 38).

RANGE (PORTEE) – La distance entre le Modèle Actif et sa cible. La plupart des actions ont une portée maximale : vous ne pouvez pas choisir une cible qui est à une distance plus grande du Modèle Actif (p 14).

RAPID (RAPIDE) – Les actions Rapides permettent de prendre la même action plusieurs fois sans utiliser d'actions supplémentaires (page 41).

RARITY (RARETÉ) – Le nombre maximum d'une seule carte de Gear ou de Programme que votre équipe peut avoir (page 37).

REACH (PORTEE IMMÉDIATE) – La largeur du Limiteur, représentant la portée "corps à corps" (page 7).

[RE]ACTION ([RE]ACTION) – Une action spéciale qu'un personnage peut prendre immédiatement après avoir été blessé par l'action d'un rival (page 31).

[RE]ACTION SYSTEM (SYSTÈME [RE]ACTION) – Le nom des règles et mécanismes du jeu (page 6).

READY (PRÊT) – Un jeton d'action "face visible", qui peut être dépensé pour réaliser une action (page 13).



RED-LINED (RED-LINED)

– Un personnage qui n'a plus que des jetons d'action ROUGE (en raison de blessures) (page 28).



REFRESH (RAFRAÎCHIR) – L'action de retourner les jetons d'action Utilisés du côté Prêt, généralement dans le cadre d'un tour Inspirez Votre Équipe ; également l'action de retourner les cartes épuisées face visible pour que leur texte soit de nouveau disponible (pages 12, 40).

RELOAD (RECHARGER) – Retourner une carte de programme du côté Chargé pour qu'elle soit à nouveau disponible à l'usage (p 34).

RESERVE / IN RESERVE (EN RÉSERVE) – Un modèle qui n'est pas déployé au début du jeu, mais gardé pour être déployé plus tard (p 38).

RIVAL (RIVAL) – Le joueur adverse ; un modèle contrôlé par un joueur adverse (p 7).

SCENARIO (SCÉNARIO) – Un seul "jeu" de Combat Zone ; les paramètres d'un scénario sont décrits (p 8, 43).

SCENARIO SHEET (FEUILLE DE SCÉNARIO) – Une page qui décrit les règles spéciales, la configuration et les objectifs d'un scénario unique (page 43).

SCENERY (DÉCOR) – Tout objet ou terrain situé dans l'Espace de Bataille ; une pièce de décor peut être soit un obstacle, soit une barrière (pages 20, 38).

SILENT (SILENCIEUX) – Les [RE]actions aux actions Silencieuses ne peuvent cibler l'attaquant que si le Chemin d'Attaque n'est pas obscurci (page 41).

SKILL (COMPÉTENCE) – L'une des six compétences principales qu'un modèle peut utiliser lorsqu'il tente une action : Réflexes, À Distance, Corps à Corps, Médical, Technologie et Influence (pages 9, 10, 14).

SPECIALIST (SPÉCIALISTE) – Des individus rares. Votre équipe ne peut inclure qu'un seul modèle de ce type (mais peut inclure d'autres modèles Spécialistes).

STREET CRED (CRÉDIBILITÉ) – Une mesure de la réputation d'une équipe ou d'un personnage ; nécessaire pour accéder à certains équipements ou personnages. La crédibilité est acquise en gagnant des scénarios et en complétant des objectifs (pages 9, 11, 37, 44).

STUN (ASSOMMER) – Les actions Stun peuvent forcer un personnage à retourner des jetons d'action Prêts ou empêcher un Gonk d'agir pendant Inspirez Votre Équipe (page 41).

SUCCEED (RÉUSSIR) – Exécuter une action en ayant un total de lancer supérieur au lancer Opposé (pages 6, 14).

SUPPRESSION (SUPPRESSION) – Les personnages ne peuvent [RE]agir aux attaques de Suppression qu'avec une action de mouvement (page 41).

TAKEN OUT (HORS DE COMBAT) – Un modèle qui a subi trop de blessures et a été mis hors de combat. Lorsqu'un modèle est mis hors de combat, il est remplacé par un jeton de corps, qui peut être pillé (page 29).

TARGET (CIBLE) – Le destinataire prévu des effets d'une action (pages 14, 24).

TEAM (ÉQUIPE) – Tous les modèles contrôlés par un seul joueur (pages 8, 44).

TORRENT (TORRENT) – Les actions Torrent ciblent tous les modèles dans leur Chemin d'Attaque, à la fois amis et rivaux (page 41).

UNWIELDY (ENCOMBRANT) – Ne pas ajouter la compétence du modèle aux actions Encombrantes (page 41).

USED (UTILISÉ) – Un jeton d'action "retourné", qui ne peut pas être dépensé pour effectuer une action (p 13).

VISIBLE (VISIBLE) – Quelque chose est visible si un chemin d'attaque peut être tracé jusqu'à lui (indépendamment de la portée) sans être complètement bloqué par une barrière (page 24).

VULNERABLE (VULNÉRABLE) – Un modèle qui est vulnérable voit toutes ses compétences, à l'exception de la compétence Tech, réduites à 0 (page 34).

WALKING FIRE (FEU EN MARCHÉ) – Une pénalité pour les actions Rapides lors du ciblage de plusieurs modèles (page 41).

WOUND, WOUNDED (BLESSURE, BLESSÉ) – Principalement l'effet d'une attaque réussie, un personnage blessé doit remplacer l'un de ses jetons d'action par un jeton ROUGE. S'il ne le peut pas, il est éliminé. Une seule blessure éliminera un Gonk (p 28).



RÉSUMÉ DU JEU

1 ▶

DÉTERMINEZ LA TAILLE DE VOTRE PARTIE (PAGE 8)

Convenez avec votre adversaire du nombre d'Eurobucks (EB) que chaque joueur va dépenser pour son équipe. 100, 150 ou 200 sont des montants raisonnables, selon la durée de jeu souhaitée.

2 ▶

CONSTRUISEZ VOTRE ÉQUIPE (p 8, 36)

Un Leader, plusieurs personnages, ainsi que quelques Gonks (limités par l'Influence combinée de vos personnages).

3 ▶

CHOISISSEZ VOTRE SCÉNARIO (p 8)

Chaque scénario contiendra des détails sur la façon de préparer le champ de bataille et ce que vous devez faire pour gagner.

4 ▶

JOUEZ LE JEU (PAGE 12)

À tout moment, un joueur aura le Contrôle et prendra des actions avec ses modèles. Le Contrôle passe dans le sens des aiguilles d'une montre entre les joueurs. Les scénarios déterminent qui a le Contrôle en premier.

5 ▶

GAGNER LA PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce que quelqu'un gagne en accomplissant les objectifs du scénario.

TOUR DE JEU

PRISE DE CONTRÔLE

Lorsque vous prenez le Contrôle, vous devez choisir entre **Activer un Personnage** ou **Inspirer Votre Équipe** (page 12).

ACTIVER UN PERSONNAGE

Choisissez un personnage avec des Jetons d'Action Prêts et prenez des actions avec lui (le Modèle Actif). Les personnages peuvent choisir parmi les six actions de base (ci-dessous) et peuvent avoir plus d'options disponibles, selon leur carte de Personnage et leur Équipement.

Lorsque votre Modèle Actif a terminé de prendre des actions, le Contrôle passe à votre adversaire.

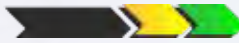


MOUVEMENT : Déplacez-vous jusqu'à votre couleur d'action. Si le mouvement est dégagé, il ne nécessite pas de Jet de Compétence.



MÉLÉE :  Tentez de blesser un rival à portée **ROUGE**. Contré par la Compétence Mêlée de la cible.




ATTAQUE À DISTANCE :  Tentez de blesser un rival à portée **JAUNE** ou **VERTE**. Contré par les Réflexes de la cible.

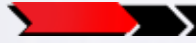


MÉDECINE DE BASE : Tentez de Soigner 1 d'une cible Red-Lined à portée, contre le dé d'obstacle..



TECH DEBASE :  Retirez 1 Jeton Piraté d'une cible amie, contre le dé d'obstacle.



INFLUENCE DE BASE :  Activez un Modèle Ami (Personnages uniquement), contre le dé d'obstacle.

INSPIRER VOTRE ÉQUIPE

1. Activez chacun de vos Gonks
2. Rafraîchissez tous les Jetons d'Action Utilisés de vos personnages.
3. Retirez un jeton de piratage sur chaque personnage amical qui en a un.

UTILISER LE LIMITER

Les distances dans Combat Zone sont mesurées avec le **Limitier** (p 7). La plupart des actions représentent une portée de couleur et ne peuvent cibler que des modèles dans cette portée. Lorsque vous vous déplacez, vous vous déplacez dans la portée de couleur du jeton d'action que vous avez utilisé pour vous déplacer.

