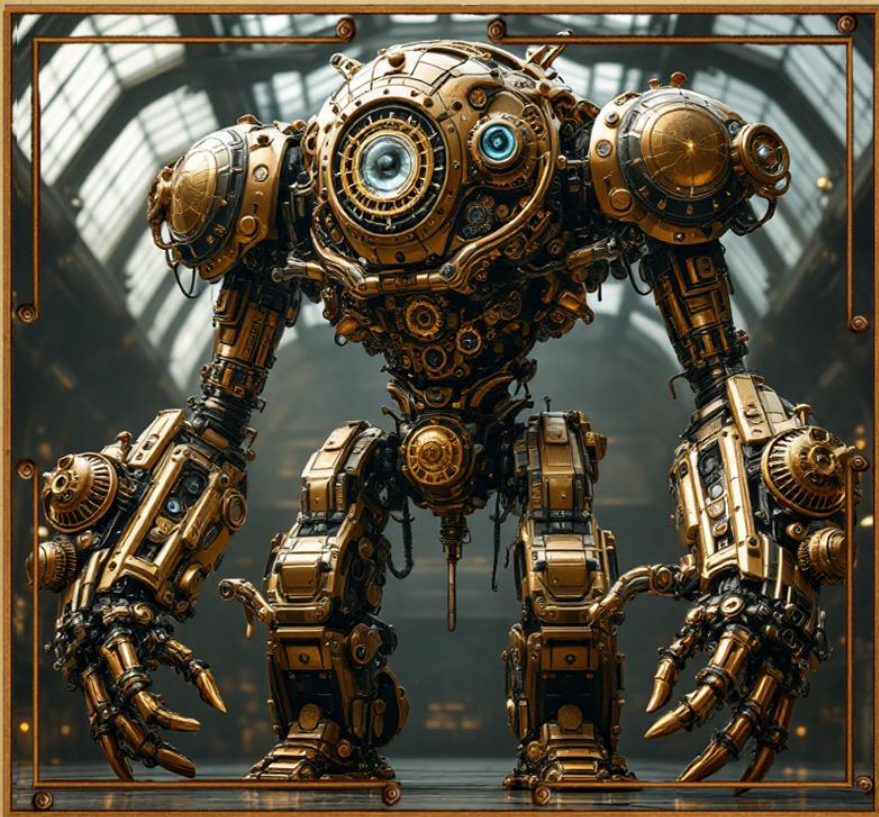


# LIVRE DE RÈGLES



V 1.0.5



## TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION.....	4
1.1 BIENVENUE DANS <i>STEAMFRONT</i> .....	4
1.2 LA CITÉ DES MILLE ROUAGES.....	5
1.3 L'HEURE DES FACTIONS.....	6
2. LES BASES DU JEU.....	7
2.1 BUT DU JEU.....	7
2.2 MATÉRIEL DE JEU.....	7
2.3 CARACTÉRISTIQUES DES FIGURINES.....	8
3. PRÉPARATION DE LA PARTIE.....	10
3.1 CRÉATION DE SON ÉQUIPE.....	10
3.2 CHOIX DU SCÉNARIO.....	10
4. DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU.....	11
4.1 PHASE D'INITIATIVE.....	11
4.2 PHASE D'ACTIVATION.....	11
4.3 PHASE DE CONTRÔLE.....	12
5. ACTIONS.....	13
5.1 ACTION DE COMBAT.....	13
5.2 ACTION DE SURCHARGE.....	14
5.3 ACTION DE DÉCOR.....	14
5.4 ACTION NEUTRE.....	14
6. GESTION DE LA VAPEUR.....	15
7. GLOSSAIRE.....	17
8. REMERCIEMENTS.....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DÉFINI.</b>
9. SCENARIO « LIBRE ».....	18

# I. INTRODUCTION

## **1.1 BIENVENUE DANS *STEAMFRONT***

BIENVENUE DANS *STEAMFRONT*, UN JEU D'ESCARMOUCHE CAPTIVANT OÙ STRATÉGIE, AUDACE ET IMAGINATION S'ENTRELACENT AU CŒUR DE *CALDRION*, LA LÉGENDAIRE CITÉ DES MILLE ROUAGES.

ICI, VOUS PLONGEREZ DANS UN MONDE MARQUÉ PAR LE SOUFFLE CHAUD DE LA VAPEUR ET L'ÉCLAT DES ENGRENAGES, UN UNIVERS OÙ L'INGÉNOSITÉ HUMAINE A CRÉÉ DES MERVEILLES, MAIS AUSSI DES DÉSASTRES COMME LE GRAND BRASIER : UN ÉVÉNEMENT CATAclySMIQUE QUI A RAVAGÉ LA VILLE.

DANS *STEAMFRONT*, VOUS INCARNEREZ UN OFFICIER À LA TÊTE D'UNE ESCOUADE, GUIDANT SES TROUPES AU TRAVERS DES RUINES ET DES QUARTIERS ENCORE DEBOUT POUR RESTAURER SA GLOIRE PASSÉE, SAISIR LES TRÉSORS OUBLIÉS, OU IMPOSER VOTRE VISION D'UN NOUVEL ORDRE. CHAQUE DÉCISION COMPTERA !

**VOS OBJECTIFS ?** EXPLORER LES ZONES DÉVASTÉES, S'EMPARER DES RELIQUES DE L'ANCIENNE CITÉ ET DÉJOUER LES PLANS DE VOS RIVAUX, HUMAINS OU AUTOMATES. PERSONNE NE VOUS FERA DE CADEAU, CAR DANS CE MONDE, LA FRONTIÈRE ENTRE ALLIÉS ET ENNEMIS EST AUSSI FINE QU'UNE VOLUTE DE VAPEUR.

QUE VOUS SOYEZ NOVICE OU VÉTÉRAN DES JEUX DE FIGURINES, *STEAMFRONT* VOUS INVITE À PLONGER DANS UN UNIVERS RICHE, OÙ LA NARRATION ET LA STRATÉGIE S'UNISSENT POUR OFFRIR UNE EXPÉRIENCE UNIQUE. ALORS, PRÉPAREZ VOS FIGURINES, AFFÛTEZ VOS STRATÉGIES, ET ENTREZ DANS L'ARÈNE DE LA CITÉ DES MILLE ROUAGES.

LA BATAILLE POUR *CALDRION* COMMENCE MAINTENANT !

## 1.2 LA CITÉ DES MILLE ROUAGES

AVANT LE GRAND BRASIER : LA FRACTURE DES ARCHITECTES.

*CALDRION*, LA CITÉ DES MILLE ROUAGES A ÉTÉ BÂTIE SUR UNE ÎLE BATTUE PAR LES VENTS, LOIN DES ROYAUMES EXTÉRIEURS. FONDÉE PAR DES ARCHITECTES VISIONNAIRES, ELLE FÛT PENSÉE POUR ÊTRE UN LIEU DE PROGRÈS ET D'EXPÉRIMENTATION, AFFRANCHIE DES ANCIENNES LOIS. MAGNIFIQUE ET GRANDIOSE, ELLE SUSCITAIT L'ADMIRATION DE TOUS.

LA VAPEUR ALIMENTAIT TOUT : MACHINES, STRUCTURES, OUTILS. LES AUTOMATES, CRÉÉS POUR SECONDER LES HUMAINS, SE MULTIPLIÈRENT : PORTEURS ROBUSTES, OUVRIERS AGILES, ASSISTANTS DISCRETS DES ARCHIVES.

MAIS DANS LES TRÉFONDS DE LA GRANDE BIBLIOTHÈQUE, GARDIENNE DU SAVOIR, DES PLANS ET DES PROTOTYPES, L'HARMONIE SE FISSURA. CERTAINS ARCHITECTES VOULAIENT PRÉSERVER LA CITÉ COMME UN HAVRE DE SAVOIR MAÎTRISÉ. D'AUTRES EXIGEAIENT L'EXPANSION, LA PUISSANCE, L'USAGE SANS LIMITE DE LA VAPEUR. LA MÉFIANCE GRANDIT, LES DÉBATS SE CHANGÈRENT EN QUERELLES, PUIS EN RIVALITÉS.

DANS LE SECRET DES ATELIERS, DES EXPÉRIENCES DE PLUS EN PLUS DANGEREUSES FURENT MENÉES. DE NOUVELLES PRESSIONS, DES VAPEURS INSTABLES, DES CŒURS DE MACHINES POUSSÉS AU-DELÀ DE TOUTE PRUDENCE : LA MAÎTRISE CÉDA LA PLACE À LA TÉMÉRITÉ.

ALORS SE PRODUISIT L'ÉVÉNEMENT QUE L'ON NOMMERA PLUS TARD LE GRAND BRASIER. UNE ONDE DE CHOC PULVÉRISA L'ÉDIFICE, EMBRASANT LES QUARTIERS VOISINS ET FAISANT DISPARAÎTRE LES INESTIMABLES ARCHIVES. UNE SINISTRE VAPEUR NOIRE RECOUVRIT ALORS LA CITÉ...

QUAND ELLE SE DISSIPA, *CALDRION* N'ÉTAIT PLUS LA MÊME. LA CITÉ ÉTAIT BRISÉE, SON ÉQUILIBRE DÉTRUIT. DANS LES RUINES FUMANTES, TROIS FORCES COMMENCÈRENT À ÉMERGER.

### 1.3 L'HEURE DES FACTIONS

UN AN S'EST ÉCOULÉ DEPUIS L'EXPLOSION, LAISSANT UN ÉNORME CRATÈRE AU CŒUR DE *CALDRION*. LA BRUME S'EST DISSIPÉE, MAIS LES RUINES ET LES CICATRICES DEMEURENT. LA CITÉ RESPIRE ENCORE, MAIS SI PEU...

L'UNITÉ DES ARCHITECTES A VOLÉ EN ÉCLATS. TROIS FACTIONS SE DISPUTENT DÉSORMAIS L'AVENIR DE LA CITÉ DES MILLE ROUAGES.

LES *LUMINARCHS*, EN TANT QUE MEMBRES DE L'ANCIENNE ÉLITE, SE PRÉSENTENT COMME LES PROTÉCTEURS DE *CALDRION*. ILS PRÔNENT LA CONSERVATION ET LA RÉPARATION DE CE QU'IL RESTE, MAIS, EN FAIT, ILS SONT SIMPLEMENT SOUCIEUX DE GARDER LEURS PRIVILÈGES ET LEURS SECRETS. UNE QUESTION SE POSE : ET SI LE GRAND BRASIER N'ÉTAIT QUE LA CONSÉQUENCE D'UNE DE LEURS EXPÉRIENCES QUI AURAIT MAL Tourné ?

L'*IRON DOMINION* PRÔNE LA DISCIPLINE ET LA FORCE. ISSUS DE LA VISION MILITARISTE DES ARCHITECTES, ILS VEULENT REBÂTIR LA CITÉ SUR UN ORDRE NOUVEAU. ILS FORTIFIENT, S'ARMENT ET CONCENTRENT LES RESSOURCES. CERTAINS MURMURENT QU'ILS AURAIENT EUX-MÊMES PROVOQUÉ L'EXPLOSION POUR IMPOSER LEUR RÈGNE.

LES *STEAMWOKENS* SONT LES PLUS ÉNIGMATIQUES. ILS SONT PASSÉS D'AUTOMATES SERVITEURS À ENTITÉS CONSCIENTES ET INDÉPENDANTES. NUL NE SAIT SI C'EST LEUR ÉVEIL QUI A PROVOQUÉ L'EXPLOSION, OU SI, AU CONTRAIRE, C'EST L'EXPLOSION QUI A DÉCLENCHÉ LEUR ÉVOLUTION... TOUJOURS EST-IL QUE MAINTENANT, ILS COMMUNIQUENT ENTRE EUX, SE RASSEMBLENT ET CHERCHENT LEUR PLACE DANS CE MONDE QUI AUTREFOIS LES CONSIDÉRAIT COMME DE SIMPLES OUTILS.

AUJOURD'HUI, *CALDRION* EST UN CHAMP DE TENSIONS. DANS LES QUARTIERS EN RUINES, LES ESCARMOUCHES ÉCLATENT POUR S'APPROPRIER GÉNÉRATEURS DE VAPEUR, ARSENAUX OU RESSOURCES VITALES. CHAQUE FACTION ÉTEND PEU À PEU SON INFLUENCE, REDESSINANT LA CITÉ SELON SES AMBITIONS.

## 2. LES BASES DU JEU

### 2.1 BUT DU JEU

DANS *STEAMFRONT*, VOUS JOUEREZ À UN JEU D'ESCARMOUCHE SIMULANT UN AFFRONTLEMENT ENTRE DES BANDES DE GUERRIERS SUR UN SCENARIO PRÉDÉFINI. **LE SEUL ET UNIQUE BUT DU JEU EST DE VOUS DIVERTIR EN PARTAGEANT UN MOMENT AGRÉABLE AVEC UN AML.**

### 2.2 MATÉRIEL DE JEU



- (1) FIGURINE : SELON LE FORMAT CHOISI, CHAQUE JOUEUR CRÉERA SON ESCOUADE DE FIGURINES.
- (2) PLATEAU DE JEU : UNE SURFACE DE JEU DE 30 SUR 24 POUCES
- (3) DÉCOR : ÉLÉMENT DE TERRAIN, TELS QUE DES MURS OU DE LA FUMÉE POUVANT INFLUER SUR LA BATAILLE.
- (4) DÉS À 6 FACES : ILS SERONT UTILISÉS POUR RÉSOUDRE LES ACTIONS ET LES COMBATS.
- (5) CARTE : POUR REPRÉSENTER LES PROFILS DES UNITÉS.
- (6) RÉGLETTÉ DE MESURE : UNE RÉGLETTÉ EN POUCHES POUR MESURER LES DÉPLACEMENTS ET LES PORTÉES D'ATTAQUE.
- (7) JETON ORDRE : POUR INDIQUER LES ORDRES DISPONIBLES.
- (8) JETON VAPEUR : REPRÉSENTE LA VAPEUR ACCUMULÉE.
- (9) GOUTTE DE SANG : SYMBOLISE LES POINTS DE VIE PERDUE. 1 POUR UNE PETITE GOUTTE ET 3 POUR UNE GRANDE.

## 2.3 CARACTÉRISTIQUES DES FIGURINES

LE DESCRIPTIF DES FIGURINES EST PRÉSENTÉ PAR LA CARTE CI-DESSOUS.



- (1) **POINTS DE VIE**: LE NOMBRE DE POINTS DE VIE DE LA FIGURINE.
- (2) **VALEUR DE MOUVEMENT**: LE MOUVEMENT MAXIMUM EXPRIMÉ EN POUCE QUE PEUT EFFECTUER UNE FIGURINE EN UNE ACTIVATION.
- (3) **VALEUR DE DÉFENSE**: LE NOMBRE DE DÉS UTILISÉS EN DÉFENSE.
- (4) **PRESSION MAXIMUM**: LE NOMBRE DE JETONS PRESSION MAXIMUM QU'UNE FIGURINE PEUT ACCUMULER.
- (5) **PORTÉE D'UTILISATION** : LES DIFFÉRENTES DISTANCES D'UTILISATION DE L'ARME.
- (6) **VALEUR D'ATTAQUE** : LE NOMBRE DE DÉS UTILISÉS EN ATTAQUE.
- (7) **DÉGÂTS INFLIGÉS** : LE NOMBRE DE DÉGÂTS INFLIGÉS LORS D'UNE ATTAQUE RÉUSSIE.
- (8) **MOTS-CLÉS**: DES INFORMATIONS UTILES TELLES QUE LA FACTION, LE RANG OU CERTAINES CAPACITÉS GÉNÉRIQUES.
- (9) **SPÉCIAL**: CAPACITÉ SUPPLÉMENTAIRE D'UNE FIGURINE QUI PEUT ÊTRE SOIT PASSIVE, SOIT À DÉCLENCHER.

## 2.4 INTERACTION AVEC LES DÉCORS

LES TERRAINS SUR LE CHAMP DE BATAILLE NE SONT PAS SIMPLEMENT VISUELS : ILS OFFRENT DES OPPORTUNITÉS STRATÉGIQUES MAJEURES.

IL EXISTE 4 GRANDS TYPES D'ÉLÉMENTS DE TERRAIN :

### **NUAGE DE VAPEUR :**

UN NUAGE DE VAPEUR BLOQUE LES LIGNES DE VUE. UNE FIGURINE À L'INTÉRIEUR DU NUAGE NE PEUT PAS TIRER ET LES TIRS DE L'EXTÉRIEUR VERS L'INTÉRIEUR DU NUAGE SONT IMPOSSIBLES.

### **BARRICADE :**

LORS D'UN MOUVEMENT, ON NE PEUT PAS TRAVERSER LES BARRICADES.

SI LE SOCLE DE LA FIGURINE CIBLE EST CACHÉ, MÊME PARTIELLEMENT, PAR UNE BARRICADE LORS D'UNE ATTAQUE À DISTANCE, ELLE BÉNÉFICIE D'UN DÉ SUPPLÉMENTAIRE EN DÉFENSE, SAUF SI LA FIGURINE ACTIVE EST AUSSI SOCLE À SOCLE AVEC LADITE BARRICADE.

### **MUR :**

LORS D'UN MOUVEMENT, ON NE PEUT PAS TRAVERSER LES MURS.

UN MUR BLOQUE LES LIGNES DE VUE.



### **CRATÈRE :**

UNE FIGURINE QUI COMMENCE SON MOUVEMENT OU QUI ENTRE, MÊME PARTIELLEMENT, DANS UN CRATÈRE VOIT SON MOUVEMENT RÉDUIT DE 2 POUCES.

D'AUTRES ÉLÉMENTS PEUVENT ÊTRE UTILISÉS, DANS CE CAS-LÀ, ILS SONT DÉCRITS DANS LE SCENARIO.

### 3. PRÉPARATION DE LA PARTIE

#### 3.1 CRÉATION DE SON ESCOUADE

LA CRÉATION D'UNE ESCOUADE EST UNE ÉTAPE CLÉ AVANT DE DÉBUTER UNE PARTIE. ELLE PERMET AUX JOUEURS DE PERSONNALISER LEURS FORCES EN FONCTION DE LEURS STYLES DE JEU, DE LEURS STRATÉGIES ET DES OBJECTIFS DU SCÉNARIO.

POUR GARANTIR UN ÉQUILIBRE ENTRE LES DIFFÉRENTES FORCES, LA COMPOSITION DE L'ESCOUADE DOIT RESPECTER LES CRITÈRES SUIVANTS :

- L'ESCOUADE DOIT INCLURE UN UNIQUE « OFFICIER ».
- AU MOINS TROIS FIGURINES AVEC LE RANG « RÉGULIER » DOIVENT ÊTRE AJOUTÉES LORS LA CRÉATION DE L'ESCOUADE.
- UN MAXIMUM DE TROIS FIGURINES IDENTIQUES AVEC LE RANG « VÉTÉRAN » PEUVENT ÊTRE INCORPORÉES.
- UN MAXIMUM DE DEUX FIGURINES IDENTIQUES AVEC LE RANG « ÉLITE » PEUVENT ÊTRE AJOUTÉES.
- LA VALEUR D'UNE ESCOUADE NE PEUT DÉPASSER 200 POINTS.

LES RANGS SONT NOTÉS SUR LES CARTES DE RÉFÉRENCE DES FACTIONS. LES COÛTS EN POINTS ET LES CARTES À JOUR SE TROUVENT SUR : [STEAMFRONTUNIVERSE.COM](http://STEAMFRONTUNIVERSE.COM)

VOICI UN EXEMPLE D'ESCOUADE DE LA FACTION *LUMINARCH* :

1 CHAMPION	(OFFICIER)	40 PTS
2 PROTECTEURS	(ÉLITE)	60 PTS
3 GARDES ÉPÉE ET BOUCLIER	(RÉGULIER)	36 PTS
3 ARCHERS	(VÉTÉRAN)	57 PTS
TOTAL		193 PTS

#### 3.2 CHOIX DU SCÉNARIO

LES JOUEURS SE METTENT D'ACCORD SUR UN SCÉNARIO DANS LA LISTE DES SCÉNARIOS DISPONIBLES, SOIT DE MANIÈRE ALÉATOIRE SOIT EN CHOISSANT AVEC SON ADVERSAIRE.

## 4. DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

UN TOUR DE JEU SE DÉCOMPOSE EN 3 PHASES CLÉS.

### **4.1 PHASE D'INITIATIVE**

ON DÉTERMINE L'INITIATIVE AU DÉBUT DE CHAQUE TOUR.

CHAQUE JOUEUR LANCE ID6. LE JOUEUR AYANT OBTENU LE PLUS HAUT RÉSULTAT REMPORTE L'INITIATIVE. EN CAS D'ÉGALITÉ, ON RELANCE LES DÉs.

PUIS CHAQUE JOUEUR GÉNÈRE SES PROPRES JETONS « ORDRE » :

POUR CHAQUE TRANCHE, MÊME INCOMPLÈTE, DE 3 FIGURINES ENCORE SUR LE CHAMP DE BATAILLE, LE JOUEUR GÉNÈRE 1 JETON « ORDRE ».

*EXEMPLE*: POUR 7 FIGURINES, ON GÉNÉRERAIT 3 JETONS « ORDRE ».

POUR FINIR, ON COMPARE LE NOMBRE DE FIGURINES ENTRE LES DEUX ARMÉES. ON DONNE UN NOMBRE DE JETONS « PASSE », ÉQUIVALANT À LA DIFFÉRENCE ENTRE LES DEUX ARMÉES, AU JOUEUR POSSÉDANT LE MOINS DE FIGURINES.

### **4.2 PHASE D'ACTIVATION**

LE JOUEUR QUI A GAGNÉ L'INITIATIVE SÉLECTIONNE UNE DE SES FIGURINES ET DÉROULE LA SÉQUENCE D'ACTIVATION.

ON PASSE ENSUITE AU 2ÈME JOUEUR QUI FAIT DE MÊME ET ON CONTINUE L'ALTERNANCE TANT QU'IL RESTE DES FIGURINES À ACTIVER.

ON PEUT UTILISER UN JETON « PASSE » POUR SAUTER SON ACTIVATION.

LA SÉQUENCE D'ACTIVATION SE DÉROULE COMME SUIT :

- 1 CHOIX D'UNE FIGURINE À ACTIVER

ELLE NE DOIT PAS AVOIR ÉTÉ DÉJÀ ACTIVÉE.

- 2 MOUVEMENT DE LA FIGURINE :

- LA FIGURINE EST DÉPLACÉE SUR UNE DISTANCE QUI VARIE ENTRE 0 ET LA VALEUR MAXIMALE DE LA FIGURINE. ON PEUT TRAVERSER DES FIGURINES AMIES MAIS ON NE PEUT TRAVERSER LES FIGURINES ENNEMIES, NI CERTAIN DÉCORS.

- SI LA FIGURINE ACTIVE FINIT SON MOUVEMENT AU CONTACT SOCLE À SOCLE D'UNE FIGURINE ADVERSE, ELLE RÉUSSIT UNE CHARGE ET GAGNE UN DÉ SUPPLÉMENTAIRE EN ATTAQUE.
- UNE FIGURINE EN CONTACT SOCLE À SOCLE AVEC UN ENNEMI NE PEUT PAS BOUGER LORS DE SA PHASE DE MOUVEMENT. ELLE POURRA SE DÉSENGAGER UNIQUEMENT LORS DE SA PHASE ACTION EN FAISANT UNE ACTION NEUTRE AMÉLIORÉE AVEC UN ORDRE UNIVERSEL ET 1 OU 2 PRESSIONS.

#### - 3 SÉLECTION D'UNE ACTION PARI MI LES SUIVANTES :

- ACTION DE COMBAT (SOCLE À SOCLE OU À DISTANCE).
- ACTION DE SURCHARGE (RAJOUTER 1 PRESSION À LA FIGURINE).
- ACTION DE TERRAIN (UTILISER UN MÉCANISME DU DÉCOR).
- ACTION NEUTRE (NE RIEN FAIRE).

#### - 4 POSSIBILITÉ D'AMÉLIORER L'ACTION.

LES ACTIONS PEUVENT ÊTRE AMÉLIORÉES GRÂCE AUX ORDRES ET AUX 3 JETONS PRESSION (PAGE 15 « GESTIONS DE LA VAPEUR »).

*EXEMPLE :* UNE ACTION NEUTRE, (NE RIEN FAIRE) SI ELLE EST AMÉLIORÉE, PERMET DE SE DÉSENGAGER D'UN CORPS À CORPS.

#### - 5 RÉOLUTION DE L'ACTION

ON RÉSOULT L'ACTION CHOISIE. ON NE PEUT FAIRE QU'UNE SEULE ACTION PAR ACTIVATION ET NE CHOISIR QU'UNE SEULE AMÉLIORATION GRÂCE AU SYSTÈME D'ORDRE.

#### - 6 FIN DE SÉQUENCE D'ACTIVATION.

### **4.3 PHASE DE CONTRÔLE**

LA PHASE DE CONTRÔLE EST LE MOMENT OÙ LES JOUEURS COMPTABILISENT LES RÉSULTATS ET PRÉPARENT LE PROCHAIN TOUR.

- POINTS DE VICTOIRE :

LES JOUEURS CALCULENT LES POINTS GAGNÉS EN FONCTION DES OBJECTIFS DU SCÉNARIO.

- FIN DU TOUR

DÉFAUSSE DES JETONS « ORDRE » ET DES PIONS « PASSE » RESTANTS. LE TOUR SUIVANT COMMENCE AVEC UNE NOUVELLE PHASE D'INITIATIVE.

## 5. ACTIONS

IL EXISTE 4 ACTIONS : COMBAT, PRESSION, DÉCOR ET NEUTRE.

### **5.1 ACTION DE COMBAT**

LES COMBATS DANS *STEAMFRONT* SONT RÉSOLUS PAR UN SYSTÈME BASÉ SUR UN LANCER DE DÉS ET L'OBTENTION DE COMBINAISONS.

#### - 1 DÉSIGNATION DES COMBATTANTS :

LA FIGURINE ACTIVE CHOISIT « ATTAQUE SOCLE À SOCLE » OU « TIR ».

- UNE ATTAQUE (SAS) S'EFFECTUE SUR UNE FIGURINE ENNEMIE SAS AVEC LA FIGURINE ACTIVE. ON UTILISERA LA PORTÉE SAS DE SON ARME.
- POUR LE « TIR » : LA FIGURINE ACTIVE ET SA CIBLE NE DOIVENT PAS ÊTRE SAS AVEC UNE FIGURINE ENNEMIE. ON MESURE LA DISTANCE ENTRE LES DEUX FIGURINES EN LIGNE DROITE SANS PASSER PAR UN OBSTACLE BLOQUANT LES LIGNES DE VUE. LA DISTANCE MESURÉE DOIT ÊTRE COMPRISE DANS UNE DES PORTÉES DE L'ARME DE LA FIGURINE ACTIVE.

#### - 2 UTILISATION D'UN JETON ORDRE

LE JOUEUR ACTIF CHOISIT D'AMÉLIORER OU NON SON ACTION D'ATTAQUE AVEC UN ORDRE, PUIS EN RÉACTION LE DÉFENSEUR, S'IL A ACCÈS À L'ORDRE DÉFENSIF, CHOISIT OU NON D'AMÉLIORER SA DÉFENSE.

#### - 3 LANCEMENT DES DÉS :

LE JET DE DÉS SE FAIT PAR OPPOSITION

- LA FIGURINE ACTIVE LANCE UN NOMBRE DE DÉS ÉGAL À LA VALEUR D'ATTAQUE DE SON ARME DANS LA PORTÉE CHOISIE PRÉCÉDEMMENT.
- LA FIGURINE CIBLE LANCE UN NOMBRE DE DÉS ÉGAL À SA VALEUR DE DÉFENSE.

#### **ATTENTION !**

-UNE FIGURINE BLESSÉE (QUI A PERDU LA MOITIÉ OU PLUS DE SES POINTS DE VIE) LANCE 1 DÉ DE MOINS EN ATTAQUE ET EN DÉFENSE.

-UNE FIGURINE NE PEUT JAMAIS AVOIR UNE VALEUR D'ATTAQUE OU DE DÉFENSE INFÉRIEURE À 3, IL CONVIENT D'APPLIQUER LA OU LES PÉNALITÉS JUSQU'À AVOIR 3 DÉS PUIS D'IGNORER LE RESTE.

UNE FOIS LES JETS EFFECTUÉS, ON UTILISE LES DÉES POUR FAIRE DES PAIRES, TRIPLES, QUADRUPLES, ETC....

UNE PAIRE DONNE 1 RÉUSSITE, 1 TRIPLE DONNE 2 RÉUSSITES, 1 QUADRUPLE DONNE 3 RÉUSSITES, ET AINSI DE SUITE. ON ADDITIONNE LES RÉUSSITES DE CHAQUE CAMP.

*EXEMPLE*: LA FIGURINE ACTIVE JETTE 7 DÉES ET OBTIENT LES DÉES SUIVANTS : 1: 1: 1: 5: 6: 6. ELLE A DONC 4 POINTS DE RÉUSSITE CAR ELLE PEUT FAIRE 2 PAIRES ET UN TRIPLE.

#### - 4 COMPARAISON DES RÉUSSITES

SI LA FIGURINE ACTIVE A AU MOINS UNE RÉUSSITE, ON APPLIQUE LE BARÈME SUIVANT :

- ÉGALITÉ DE RÉUSSITES AVEC LE DÉFENSEUR: ON INFLIGE LES DÉGÂTS DE L'ARME SUR LA CIBLE.
- LA FIGURINE ACTIVE A UN NOMBRE SUPÉRIEUR DE RÉUSSITES, LES DÉGÂTS INFLIGÉS AUGMENTENT EN FONCTION DE L'ÉCART :  
+1 RÉUSSITE : DÉGÂTS DE L'ARME +1.  
+2 RÉUSSITES : DÉGÂTS DE L'ARME +2. ETC....

**ATTENTION!** LES DÉGÂTS INFLIGÉS SUITE À UNE ATTAQUE NE PEUVENT JAMAIS ÊTRE RÉDUIT À ZÉRO.

#### 5.2 ACTION DE SURCHARGE

UNE FIGURINE QUI FAIT UNE ACTION DE SURCHARGE GAGNE 1 JETON « PRESSION ». ELLE NE PEUT AVOIR PLUS DE JETON « PRESSION » QUE LA VALEUR MAXIMUM INDIQUÉE SUR SA CARTE.

UNE FIGURINE PEUT FAIRE UNE ACTION DE SURCHARGE MÊME EN ÉTANT SOCLE À SOCLE AVEC UN ENNEMI.

#### 5.3 ACTION DE DÉCOR

UNE FIGURINE PEUT FAIRE UNE ACTION DE DÉCOR SI ELLE EST SOCLE À SOCLE AVEC UN DÉCOR SANS ÊTRE ELLE-MÊME SOCLE À SOCLE AVEC UN ENNEMI. LES EFFETS DE L'INTERACTION AVEC LE DÉCOR SONT DÉCRITS DANS LA PRÉSENTATION DU SCÉNARIO CHOISI.

#### 5.4 ACTION NEUTRE

UNE ACTION NEUTRE CONSISTE À NE RIEN FAIRE, MAIS DONNE ACCÈS AUX ORDRES UNIVERSELS. LA FIGURINE PEUT FAIRE UNE ACTION NEUTRE MÊME SI ELLE EST SOCLE À SOCLE AVEC UN ENNEMI.

## 6. GESTION DE LA VAPEUR



LA VAPEUR EST AU CŒUR DES MÉCANIQUES DE *STEAMFRONT*. ELLE REPRÉSENTE L'ÉNERGIE UTILISÉE PAR VOS FIGURINES POUR AMÉLIORER LEURS ACTIONS OU SE DÉFENDRE FACE À DES ATTAQUES.

CHAQUE FACTION A ACCÈS À 3 CATÉGORIES D'ORDRE. LA PREMIÈRE CATÉGORIE EST TOUJOURS LA CATÉGORIE « UNIVERSELLE », LA DEUXIÈME CATÉGORIE EST DÉTERMINÉE PAR LA FACTION ET LA DERNIÈRE CATÉGORIE EST DÉTERMINÉE PAR L'OFFICIER.  
*EXEMPLE* : LA FACTION DES *STEAMWOKEN* AVEC LE « COORDONNATEUR » COMME OFFICIER A ACCÈS AUX CATÉGORIES : UNIVERSEL, DÉFENSE (FACTION) ET DÉGÂTS (OFFICIER).

### UTILISATION DES JETONS ORDRES ET DE LA VAPEUR :

APRÈS LE MOUVEMENT, AU MOMENT OÙ LE JOUEUR ANNONCE SON ACTION,

LE JOUEUR DÉCIDE S'IL DÉPENSE :

- UN JETON « ORDRE » (ET UN SEUL).
- LA TOTALITÉ OU UNE PARTIE DE LA « PRESSION » ACCUMULÉE PAR LA FIGURINE.

L'AMÉLIORATION OCTROYÉE NE FONCTIONNE QUE POUR L'ACTION EN COURS.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES DIFFÉRENTS « ORDRES »

	UNIVERSEL	
ACTION NEUTRE + ORDRE	ACTION SURCHARGE + ACTION DE COMBAT.	
ACTION NEUTRE + ORDRE +1 PRESSION	REFAIRE UN MOUVEMENT, QUI PEUT SERVIR À SE DÉSENGAGER.	
ACTION NEUTRE + ORDRE +2 PRESSIONS	MOUVEMENT PUIS ATTAQUE OU ATTAQUE PUIS MOUVEMENT.	
	RÉSISTANCE	DÉFENSE
DÉFENSE + ORDRE	-1 DÉGÂT.	+1 DÉ EN DÉFENSE.
DÉFENSE + ORDRE +1 PRESSION	-2 DÉGÂTS.	+1 DÉ EN DÉFENSE ET -1 DÉGÂT.
DÉFENSE + ORDRE +2 PRESSIONS	DÉGÂTS REÇUS RÉDUITS À 1. LES RÉUSSITES EN DÉFENSE DEVIENNENT DES DÉGÂTS SUR L'ATTAQUANT.	+1 DÉ EN DÉFENSE ET CONTRE-ATTAQUE.
	DÉGÂTS	DISTANCE
ACTION COMBAT + ORDRE	RELANCE 1 DÉ EN ATTAQUE.	+1 DÉ EN ATTAQUE DE TIR.
ACTION COMBAT + ORDRE +1 PRESSION	RELANCE 1 DÉ ET +1 DÉGÂT EN ATTAQUE.	ATTAQUE DE TIR AVEC LA PORTÉE MAX AMÉLIORÉE DE 6 POUCES.
ACTION COMBAT + ORDRE +2 PRESSIONS	RELANCE UN OU PLUSIEURS DÉS EN ATTAQUE ET + 2 DÉGÂTS.	1 ACTION DE COMBAT DE TIR SUPPLÉMENTAIRE.
	IMPACT	MAITRISE
ACTION COMBAT + ORDRE	+1 DÉGÂT EN ATTAQUE AU SAS.	RELANCE 1 DÉ EN ATTAQUE.
ACTION COMBAT + ORDRE +1 PRESSION	RELANCE 1 DÉ ET + 1 DÉGÂT EN ATTAQUE.	RELANCE 1 DÉ ET +1 DÉ EN ATTAQUE AU SAS.
ACTION COMBAT + ORDRE +2 PRESSIONS	+1 DE, +1 DÉGÂT EN ATTAQUE SAS ET DONNE UN JETON ASSOMMÉ AU DÉFENSEUR.	1 ACTION DE COMBAT AU SAS SUPPLÉMENTAIRE.



## 7. GLOSSAIRE

ATTAQUE	NOMBRE DE DÉS UTILISÉS POUR FAIRE UNE ACTION DE COMBAT.
ASSOMMÉ	LORSQU'UNE FIGURINE EST ASSOMMÉE ELLE GAGNE UN JETON ASSOMMÉ. SI AU DÉBUT DE SON ACTIVATION, UNE FIGURINE A UN JETON ASSOMMÉ ELLE DEVRA DÉFAUSSER SON JETON ET NE POURRA PAS FAIRE DE MOUVEMENT NI D'ACTION.
BLESSÉ	QUAND UNE FIGURINE EST À LA MOITIÉ OU MOINS DE SES POINTS DE VIE, ELLE PERD UN DÉ EN ATTAQUE ET EN DÉFENSE.
CORPS À CORPS	QUAND DEUX FIGURINES ENNEMIES SONT AU CONTACT SAS, ELLES SONT AU CORPS À CORPS.
CHARGE	LORSQUE LA FIGURINE ACTIVE FINIT SON MOUVEMENT AU CONTACT SAS AVEC UNE FIGURINE ADVERSE ELLE RÉUSSIT UNE CHARGE ET GAGNE UN DÉ SUPPLÉMENTAIRE EN ATTAQUE.
CONTRE-ATTAQUE	APRES UNE ACTION DE COMBAT SAS, SI LE DÉFENSEUR SURVIT À L'ATTAQUE, IL PEUT FAIRE UNE ACTION DE COMBAT SAS.
DÉFENSE	NOMBRE DE DÉS UTILISÉS POUR SE DÉFENDRE LORS D'UNE ACTION DE COMBAT.
DÉGÂTS	NOMBRE DE POINTS DE VIE DÉDUITS LORS D'UNE ATTAQUE RÉUSSIE.
DÉSENGAGEMENT	L'UNIQUE FAÇON DE SE DÉSENGAGER EST D'UTILISER UNE ACTION NEUTRE + UN ORDRE UNIVERSEL AVEC UNE 1 OU 2 PRESSIONS.
DOUBLE-ATTAQUE	PERMET DE FAIRE DEUX ACTIONS DE COMBAT AU SAS. IL FAUT ANNONCER SUR QUELLES FIGURINES ON FAIT LES ACTIONS AVANT DE LANCER LES DÉS.
DOUBLE-TIR	PERMET DE FAIRE DEUX ACTIONS DE COMBAT DE TIR. IL FAUT ANNONCER SUR QUELLES FIGURINES ON FAIT LES ACTIONS AVANT DE LANCER LES DÉS.
ÉLITE	UN MAXIMUM DE DEUX FIGURINES IDENTIQUES AVEC LE RANG ÉLITE PEUVENT ÊTRE RECRUTÉES.
ÉTOURDIE	LA FIGURINE PERD 1 DÉ EN DÉFENSE JUSQU'AU DÉBUT DE SA PROCHAINE ACTIVATION POUR CHAQUE PION ÉTOURDI QUELLE POSÈDE.
LANCE-FLAMME	PAS DE JET D'ATTAQUE. CETTE ARME TOUCHE AUTOMATIQUEMENT. LA CIBLE FAIT UN JET EN DÉFENSE CONTRE LA VALEUR FIXE DE L'ARME.
OFFICIER	L'ESCOUADE DOIT INCLURE UN UNIQUE OFFICIER.
MOUVEMENT	MOUVEMENT MAXIMAL QUE PEUT EFFECTUER UNE FIGURINE.
ORDRE	UTILISER UN JETON ORDRE DONNE ACCÈS AU TABLEAU D'ORDRE.
PORTÉE	REPRÉSENTE LA ZONE DANS LAQUELLE ON PEUT UTILISER SON ARME.
PRESSION	UTILISER DES JETONS PRESSIONS PERMET D'ACCÉDER À DES BONUS PLUS INTÉRESSANTS DANS LE TABLEAU DES ORDRES.
RÉGULIER	AU MOINS TROIS FIGURINES AVEC LE RANG RÉGULIER DOIVENT ÊTRE AJOUTÉES À LA CRÉATION DE L'ESCOUADE.
SAS	QUAND DEUX FIGURINES ONT LEURS SOCLES QUI SE TOUCHENT.
SPÉCIAL	CAPACITÉ D'UNE FIGURINE QUI DONNE UN BONUS DANS LE JEU.
VÉTÉRAN	UN MAXIMUM DE TROIS FIGURINES IDENTIQUES AVEC LE RANG VÉTÉRAN PEUVENT ÊTRE RECRUTÉES.
VOL	CAPACITÉ DE MOUVEMENT PERMETTANT DE TRAVERSER LES DÉCORS ET LES FIGURINES ENNEMIES.

## 9. SCÉNARIO « LIBRE »

### 1 MISE EN PLACE ET CRÉATION DE LA TABLE DE JEU

LES JOUEURS SÉLECTIONNENT ALÉATOIREMENT UN DÉPLOIEMENT STANDARD COMME PROPOSÉ PAGE 20, PUIS DÉTERMINENT ALÉATOIREMENT LE NOMBRE D'ÉLÉMENTS À POSER. IL EST RECOMMANDÉ D'UTILISER POUR DES PARTIES INTÉRESSANTES :

- DE 5 ET 7 ÉLÉMENTS DE TERRAIN
- 3 OU 5 ZONES D'OBJECTIFS.

LES ÉLÉMENTS DE TERRAIN À UTILISER SONT CEUX DÉCRITS DANS LE LIVRE DE RÈGLES (P9). LEUR TAILLE ET LEUR GÉOMÉTRIE PEUVENT VARIER, LE BUT ÉTANT D'UTILISER CEUX QUE VOUS POSSÉDEZ.

À TOUR DE RÔLE CHAQUE JOUEUR VA POSER UN ÉLÉMENT DE TERRAIN OU UNE ZONE D'OBJECTIFS EN RESPECTANT LES RESTRICTIONS SUIVANTES :

- PAS D'ÉLÉMENTS DE TERRAIN À MOINS DE 3 POUCES D'UNE ZONE DE DÉPLOIEMENT.
- PAS D'OBJECTIF À MOINS DE 6 POUCES D'UNE ZONE DE DÉPLOIEMENT, NI À MOINS DE 3 POUCES D'UN BORD DE TABLE OU D'UN AUTRE OBJECTIF.
- PAS DE SUPERPOSITION D'OBJECTIFS OU D'ÉLÉMENTS DE DÉCORS, MÊME S'ILS PEUVENT SE TOUCHER.
- AU MOINS 1 OBJECTIF DOIT ÊTRE ENTIÈREMENT DANS LA ZONE NEUTRE SI VOUS JOUEZ AVEC UN NOMBRE IMPAIR D'OBJECTIFS, ET AU MOINS 2 AVEC UN NOMBRE PAIR.

### 2 DÉPLOIEMENT

CHAQUE JOUEUR DÉPLOIE EN ALTERNANCE UNE UNITÉ ENTIÈREMENT DANS SA ZONE DE DÉPLOIEMENT.

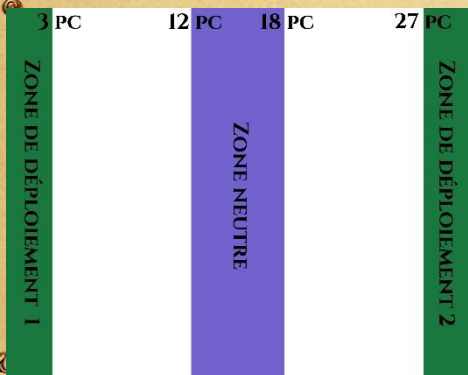
### 3 CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

- À LA FIN DE CHAQUE TOUR, ON RÉPARTIT LES POINTS COMME SUIT :
- UN POINT PAR FIGURINE ADVERSE ÉLIMINÉE,
- UN POINT PAR OBJECTIF SOUS VOTRE CONTRÔLE,

#### 4 FIN DE PARTIE ET CONDITION DE VICTOIRE

DÈS QU'UN JOUEUR ATTEINT AU MOINS 15 POINTS, OU AU PLUS TARD, À LA FIN DU 6EME TOUR LA PARTIE SE TERMINE, LE JOUEUR AYANT ALORS LE PLUS DE POINTS REMPORTE LA VICTOIRE.

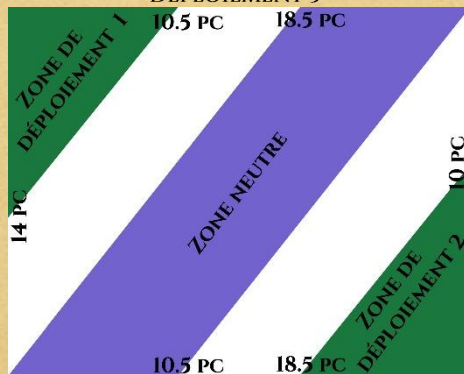
DÉPLOIEMENT 1



DÉPLOIEMENT 2



DÉPLOIEMENT 3



VOUS TROUVEREZ DES GABARITS D'ÉLÉMENTS DE DÉCORS,  
D'AUTRES SCENARIOS ET DÉPLOIEMENTS SUR :

[STEAMFRONTUNIVERSE.COM](http://STEAMFRONTUNIVERSE.COM)