



# ESCAPE

RÈGLES

## CRÉDITS

**Idee originale , Chef de projet :**  
Mohamed AIT-MEHDI

**Conception graphique :**  
Mélanie MARLIER

**Éditeur :**  
TABAN MINIATURES ,  
Mohamed AIT-MEHDI

**Responsable de production plastique :**  
Benoit LOPEZ , Benjamin MAILLET

**Conception graphique cartes  
et plateaux de jeu :**  
Mélanie MARLIER, Remy BOSTAL

**Concepteur des règles :**  
Mohamed AIT-MEHDI, Frederic MAENDLY

**Concepteur des règles de la première  
version (Ravage 2011) :**  
Mohamed AIT-MEHDI, Fabrice TRAN,  
Thibault SARELS

**Écriture et relecture règles :**  
Mohamed AIT-MEHDI,  
Frédéric 'Berf' MAENDLY,  
Johan FRAICHARD, Nicolas OUDIN

**Traduction Anglaise :**  
Eric HARLAUX , Olivia DELAME ,  
Nicolas OUDIN

**Character design :**  
Loïc 'Greenecat' MUZY,  
Mohamed AIT-MEHDI, Stephane LOUIS ,  
Didier POLI

**Illustrateurs :**  
Loïc 'greenecat' MUZY, Stéphane LOUIS,  
Mohamed AIT-MEHDI, Remy BOSTAL

**Background :**  
Cedric 'Kroryn' GALLEY

**Relecture background :**  
Adrien 'La Fureur' FABIANI,  
Frédéric 'Berf' MAENDLY,  
Pierre 'Jugger' JOANNE

**Sculpture figurines :**  
Gaël GOUMON, Benoit CAUCHIES,  
Mohamed AIT-MEHDI

**Peinture figurines :**  
Mohamed AIT-MEHDI, Alexandre ROSINI

## ÉDITO : UN NOUVEL EDEN

Vous tenez entre les mains le fruit du travail de nombreux passionnés. Cette version d'Escape va vous plonger dans une bataille épique que vous pourrez mener seul, face à vos amis ou encore en collaboration avec vos amis !

Ce jeu va vous plonger dans les couloirs les plus sombres et les missions les plus périlleuses ! Votre équipe de Résistants va devoir déjouer les plans des sbires de l'International Scientific Council dans le but de rendre à l'humanité ses lettres de noblesse !

Je vous laisse prendre part à l'aventure via le mode de jeu qui vous conviendra le mieux !

Mohamed AIT-MEHDI

## REMERCIEMENTS

Comme de coutume, je tiens à adresser une série de remerciements à tous les gens sans qui ce jeu n'aurait pas pu voir le jour.

Merci à Frederic Maendly pour sa participation à la nouvelle mouture des règles.

Fabrice TRAN, pour avoir toujours cru en moi et pour s'être laissé embarquer dans cette aventure.

Thibault, pour ses sages conseils et sa vision du jeu.

Cedric 'Kroryn' GALLEY, pour avoir mis des mots sur l'univers tordu qui était le mien au point de se l'approprier à la perfection.

À toute la famille AIT-MEHDI pour son soutien .

Je ne pourrais finir sans remercier Benoit LOPEZ et sa famille pour leurs efforts. Sans eux, l'univers d'EDEN serait probablement encore dans mes cartons.

À Pierre 'Jugger' Joanne, pour avoir apporté sa rigueur.

Un grand merci à Loïc 'Greenecat' Muz , Stephane Louis, Remy Bostal et Didier Poli pour nous avoir apporté leurs talents de dessinateurs.

Un grand merci à toute la communauté Kickstarter qui nous a portés tout au long de la campagne et sans qui cette aventure n'aurait pas vu le jour. Je dois un merci tout particulier à Johan Fraichard, Gregoire Boisbelaud, Nicolas 'Mjof' Oudin , Vincent 'Le teigneux ' Carrasse pour leurs aides et leurs soutiens aux moments les plus cruciaux.

Enfin, un énorme merci à toute la communauté des joueurs d'EDEN, portée par Gauthier 'Bourrin' RENARD, dont l'enthousiasme est notre premier salaire !

Mohamed AIT-MEHDI



# TABLE DES MATIÈRES

## RÈGLES DU JEU ..... 5

PRINCIPES DE JEU ..... 5

PROFILS DES PERSONNAGES ..... 5

Mouvement, Combat et Intellect.....5

Capacités.....6

Jauge de vie (JdV).....8

Rangs .....8

TYPES DE JETS DE DÉS..... 8

DÉFINITIONS DES TERMES DE JEU ..... 9

## RÈGLES DE JEU MODE RÉVOLUTION ..... 10

MISE EN PLACE DU MATÉRIEL ..... 10

Test d'Initiative de mise en place .....10

Mise en place des marqueurs'

Caisses' et 'Objectifs' .....10

Mise en place des marqueurs 'Équipement' ..10

SÉQUENCE DU TOUR DE JEU ..... 11

a) Test d'initiative du tour .....11

b) Évènements aléatoires .....11

c) Activation des personnages .....12

Personnage actif ..... 12

Action de Mouvement..... 12

Action de Combat ..... 12

Action d'Intellect..... 12

Personnage passif et actions de Défense .... 13

d) Fin du Tour.....13

e) Résultat de la partie .....13

RÈGLES SPÉCIFIQUES

À CHAQUE FACTION ..... 14

I.S.C .....14

Résistance .....14

Liste des Équipements ..... 14

## RÈGLES DE JEU MODE COOPÉRATION ..... 15

MISE EN PLACE DU MATÉRIEL ..... 15

Mise en place des marqueurs'

Caisses' et 'Objectifs' .....15

Mise en place des marqueurs 'Équipements' .16

Constitution de l'IA .....16

Déploiement des personnages ..... 16

SÉQUENCE DU TOUR DE JEU ..... 16

a) Tirage des cartes de Répression.....16

b) Évènements aléatoires ..... 17

c) Activation des personnages

de la Résistance .....17

Personnage actif ..... 17

Personnage passif..... 17

d) Activation des pions

et personnages de l'ISC.....17

Personnages ..... 17

Pions ..... 18

e) Fermeture

des portes non piratées .....18

f) Fin du Tour.....18

g) Résultat de la partie.....18

RÈGLES SPÉCIFIQUES

À CHAQUE FACTION ..... 19

I.S.C .....19

Résistance .....19

Liste des Équipements ..... 19

## RÉCAPITULATIFS ..... 20

RÉCAPITULATIF DES CAPACITÉS ..... 20

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU ..... 22

DÉFINITIONS PRINCIPALES ..... 22

RÉCAPITULATIF DES TABLEAUX ..... 23

## LÉGENDE DES MAPS ..... 24

CAPACITÉ DES BOTS ..... 24

**Vous avez entre les mains le jeu de société ESCAPE !**  
Ce jeu a pour but de simuler les événements qui ont découlé de la rébellion d'une partie des habitants du L.A.B 03.



### CONTENU DE LA BOÎTE :

- 4 plateaux de jeu
- 1 livret d'univers / 1 livret de règles
- 8 figurines des personnages de base :  
Alice, Duncan, Ashton, Jimmy, Freedom,  
Black Ubume, Green Mamushi, Blue Rikishi
- 8 cartes de personnages
- Figurines de bots : 6 Flybots, 6 Scarabots 6 Worbots
- 5 dés
- 1 marqueur
- 21 cartes répression de l'IA
- Tokens de jeu :
  - 8 jetons Objet
  - 4 jetons Mur cassé
  - 4 jetons Terminal
  - 4 jetons Hymne à la révolution
  - 4 jetons Caisse
  - 29 jetons Porte ouverte
  - 29 jetons Brûlure
  - 22 jetons Piraté
  - 3 jetons Cryo-tube
  - 5 jetons Airlock
  - 48 jetons Intelligence Artificielle



# RÈGLES DU JEU

## PRINCIPES DE JEU

Chaque joueur est à la tête d'un groupe de combattants, soit ceux de l'I.S.C, soit ceux de la Résistance. Chacun devra essayer de vaincre son adversaire, et pour cela il vous faudra atteindre vos objectifs avant votre adversaire. Bonne chance !

Pour cela, les joueurs activent à tour de rôle les membres de leur escouade et peuvent réaliser différentes actions comme : se déplacer, attaquer un adversaire, pirater un Airlock de sécurité, etc. La plupart du temps, pour vérifier

si vos combattants réussissent ou non une action, vous devrez faire un jet de dés. À ce titre, ESCAPE se joue avec des dés à six faces, que nous nommerons D6.

Lorsque tous les personnages de chaque escouade ont été activés, le tour s'achève et on commence un nouveau tour de jeu. La partie s'achève lorsque les conditions de victoire ont été remplies par l'un ou l'autre joueur ou bien lorsque le nombre de tours prévu par le scénario a été joué.

## PROFILS DES PERSONNAGES

Chaque personnage possède un profil unique : celui-ci est détaillé sur une carte, laquelle comprend trois caractéristiques, Combat, Mouvement et Intellect, auxquelles sont associées des valeurs. Le profil inclut une ou plusieurs Capacités, représentées par des symboles, et une Jauge de Vie, qui indique l'état de santé d'un personnage. Enfin, son Rang est indiqué au moyen d'étoiles. Plus un personnage a d'étoiles, plus son rang est élevé.

### Mouvement, Combat et Intellect



La caractéristique de Mouvement (**Mvt**) est utilisée pour le déplacement des personnages.



La caractéristique de Combat (**Cbt**) est utilisée pour résoudre les actions de corps à corps, de tir et d'esquive.



La caractéristique d'Intellect (**Int**) est utilisée pour résoudre des actions spécifiques, comme le piratage d'une porte verrouillée.

Chaque caractéristique est associée à une valeur. Cette valeur représente à la fois la maîtrise du personnage dans cette caractéristique et le nombre d'actions maximum qu'il peut effectuer avec cette caractéristique chaque tour. Plus une valeur est élevée, plus le personnage est efficace dans cette caractéristique.

Pour garder une trace du nombre d'actions que vos personnages sont autorisés à entreprendre, cochez les cases appropriées, ainsi, vous saurez toujours quel personnage peut faire quelles actions.

Nom du personnage

Rang

Jauge de vie

Faction

Capacités (ici : *Aguerri et Coup Puissant*)

Intelligence (INT)

Mouvement (MVT)

Combat (CBT)

Exemple : Ashton a une valeur de Combat de 3, il peut donc effectuer jusqu'à trois actions de Combat par tour et lorsqu'il effectue un jet de Combat (Simple ou en Opposition), il ajoute 3 au résultat de son dé.

## Capacités

Les symboles figurent une ou plusieurs capacités, qui représentent du matériel ou un talent particulier. La description détaillée de chaque capacité et ses conditions d'utilisations (pendant son activation ou pas, par exemple) se trouvent ci-dessous ainsi que dans le récapitulatif des règles. Lorsque les règles de capacité contredisent les règles générales, les règles de capacité prévalent sur les règles du présent livret.



Aguerri

**Aguerri** : ce personnage peut relancer un jet de Cbt ou d'Int (Simple ou d'Opposition), une fois par tour.



AMX-10

**AMX-10** : Portée(3), Puissance(1). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. Chaque combattant qui subit au moins un point de Dommages suite à cette attaque perd immédiatement une action de Cbt (minimum 0). Utilisable une fois par tour.



Anticipation

**Anticipation** : une fois par tour, le personnage peut dépenser une action d'Intellect pour modifier de plus ou moins 1 point le résultat du jet sur le tableau des événements aléatoires.



Armure

**Armure(X)** : chaque fois que le personnage subit des points de Dommages suite à une action de Combat (corps-à-corps ou à distance), ceux-ci sont réduits de X point (minimum 0).



Attaque surprise

**Attaque surprise** : ce personnage n'a pas besoin d'une Ligne de vue pour désigner un personnage comme cible d'une action de Combat (corps-à-corps).



Brouilleur

**Brouilleur** : les alliés situés sur une case adjacente à ce personnage ne peuvent pas être la cible d'une action de Combat (corps-à-corps ou à distance) et ne bloquent pas les Lignes de vue. Un personnage doté de cette capacité ne peut jamais être affecté par cette capacité.



Commandement

**Commandement** : ce personnage permet aux combattants alliés situés sur une case adjacente d'utiliser sa valeur d'Int à n'importe quel moment (Piratage de porte, se défendre contre la capacité Hypnose, etc.).



Contre-attaque

**Contre-attaque** : lorsque le personnage effectue une Esquive, si la Marge de réussite est négative, le combattant à l'origine de l'attaque subit un point de Dommages.



Coup puissant

**Coup puissant** : le personnage peut utiliser cette capacité lors d'une action d'Attaque. Si celle-ci est réussie, en plus d'infliger des points de Dégâts, le joueur peut choisir de repousser l'adversaire d'une case (son nombre maximum d'actions de Mouvement n'est pas affecté). La case où le combattant adverse est repoussé est l'une des trois cases situées à l'opposé du combattant avec Coup puissant et doit être libre et accessible (pas derrière un mur, par exemple). Si aucune case n'est libre et/ou accessible, cette capacité est sans effet.



Évasif

**Évasif** : lorsque le personnage est la cible d'une Attaque, il peut annoncer s'il effectue une Esquive après le résultat du jet de Combat adverse. Le jet adverse n'est pas relancé, le personnage 'évasif' effectue son Esquive et les deux résultats sont alors comparés pour un jet d'Opposition.



Feinte

**Feinte** : une fois par tour, le personnage peut effectuer une Esquive en dépensant une action de Mouvement à la place d'une action de Combat.



Foreuse (X)

**Foreuse (X)** : lors de son activation, ce personnage peut percer les murs. Il effectue une action de combat en étant adjacent à un mur et lance un D6. Si le résultat de ce jet est égal ou supérieur à la valeur (X) de la capacité, alors le mur adjacent est immédiatement détruit (on ne peut pas casser plus d'un mur par tour en utilisant cette capacité), sinon rien ne se passe. Sur un résultat de 1 la foreuse est détruite et la capacité 'Foreuse' ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie. Certains murs sont indestructibles (cf légende de la carte).



mur cassé



Fusil Tesla

**Fusil Tesla :** Portée(3), Puissance(0). Un personnage qui subit au moins 1 Dommage suite à une attaque à distance effectuée avec cet équipement perd immédiatement une action de Cbt (minimum 0).



Hypnose

**Hypnose :** lorsque ce personnage effectue une action de Combat (corps-à-corps), il doit utiliser la valeur d'Int de sa cible à la place de sa valeur de Cbt pour déterminer son seuil de difficulté ou lors d'un jet de Combat en opposition, si sa cible effectue une Esquive (cette action de Défense étant cependant décomptée de ses actions de Combat possibles et non de ses actions d'Intellect).



Infiltration

**Infiltration :** le personnage n'a pas besoin de Ligne de vue vers la case qu'il souhaite atteindre lorsqu'il effectue une action de Mouvement, il peut donc traverser les murs et les portes fermées.



Insignifiant

**Insignifiant :** la valeur d'Int d'un personnage doté de cette capacité n'est pas prise en compte lors des Tests d'Initiative (mise en place et tour) et la règle Hymne à la Révolution ne s'applique pas à lui.



Lance-flamme

**Lance-flamme :** une fois par tour, le personnage peut dépenser une action de Combat, il place alors un premier marqueur Brûlure sur une case périphérique à la sienne et sur laquelle il a une ligne de vue, puis un second marqueur Brûlure sur une case périphérique au premier marqueur, mais pas de l'autre côté d'un mur ou d'une porte. Un personnage situé sur l'une de ces deux cases subit immédiatement un point de Dommage et perd une action de Mouvement (minimum 0).



Matraque électrique

**Matraque électrique :** lorsque ce personnage effectue une action de Combat (corps-à-corps), si la cible subit au moins un point de Dommage, elle perd immédiatement une action de Cbt, Int et Mvt (minimum 0).



Mécano (X)

**Mécano (X) :** le personnage peut dépenser des actions d'Intellect pour soigner ses alliés. Pour chaque point d'Intellect utilisé, un personnage allié adjacent récupère X point(s) de sa JdV. Cette capacité ne peut être utilisée que sur un personnage doté de la capacité Robot ou un personnage de l'ISC.



Médecin (X)

**Médecin (X) :** le personnage peut dépenser des actions de Mouvement pour soigner ses alliés. Pour chaque point de Mouvement utilisé, un personnage allié



Otaku

**Otaku :** ce personnage peut effectuer une action de Piratage ciblant une porte verrouillée située dans la même salle que lui et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue. Si l'action est un succès, la porte est déverrouillée et ouverte immédiatement.



Pas de bras

**Pas de bras :** le personnage ne peut pas porter de marqueur 'Équipement' ou 'Caisse' et ne peut pas non plus utiliser d'équipement.



Pilote

**Pilote :** au début de la partie, vous pouvez désigner un personnage doté de cette capacité et un certain nombre de personnages dotés de la capacité Robot. Le(s) personnage(s) Robot désigné(s) sont alors asservi(s) au personnage Pilote désigné. La somme des rangs des Robots asservis à un Pilote donné ne peut pas être supérieure au rang dudit Pilote (un Pilote de rang 2 peut donc avoir deux Robots de rang 1 ou un Robot de rang 2 asservi à lui).



Possession

**Possession :** au début de chaque tour, ce personnage peut désigner un personnage allié présent sur le plateau. Le personnage doté de Possession est alors considéré comme bénéficiant de la capacité Pilote et le personnage allié désigné est considéré comme un Robot lui étant asservi, et ce jusqu'à la fin du tour.



Robot

**Robot :** lors de son activation, ce personnage peut (mais ce n'est jamais obligatoire) utiliser les actions du Pilote auquel il est asservi, si celui-ci est présent sur le plateau de jeu. Le personnage peut donc effectuer tout ou partie de ses actions, en décomptant celle(s)-ci du nombre maximum d'actions autorisées au personnage Pilote auquel il est asservi, et ne pourront donc pas être utilisés lors du même tour par ce personnage.



Stabilisateur

**Stabilisateur :** lorsque le personnage effectue une action de Mouvement, il peut se déplacer sur une case périphérique, pas seulement adjacente.



Verrouillage

**Verrouillage :** le personnage peut effectuer une action de Piratage ciblant une porte piratée adjacente. Si l'action est un succès, la porte perd le statut 'piratée' et se ferme immédiatement.

Conseil : apprenez bien les capacités de vos personnages, cela pourra vous amener la victoire !  
À ce titre, un récapitulatif des différentes capacités se trouve à la fin du livret.



## Jauge de vie (JdV)

La Jauge de vie, ou JdV, qui indique l'état de santé du combattant, est illustrée sur la carte par une série de petit rectangles blancs. Le nombre de cases de la Jauge représente le nombre de points de Dommages que le personnage peut encaisser avant d'être mis Hors de combat.

Lorsque un personnage subit des points de Dommages (suite à une attaque au corps à corps par exemple), cochez autant de cases de la JdV que de points de Dommages reçus. Dès que toutes les cases de la JdV d'un personnage sont cochées, celui-ci est mis Hors de combat et il est retiré du plateau de jeu.

## Rangs ★★☆☆

Chaque personnage dispose d'un Rang, qui indique sa place dans la hiérarchie de sa faction et son impact en jeu de façon générale. Plus le rang est élevé, meilleur est le personnage. Les Rangs interviennent surtout lors de la composition des escouades, les scénarii vous indiquant quels Rangs vous pouvez recruter et en quelle quantité.

Les quatre Rangs utilisés dans Escape sont les suivants :

**Rang 4 :** le plus haut rang. Les personnages de Rang 4 sont toujours des combattants d'exception. Dans la Résistance, il s'agit souvent des chefs d'escouade, leader charismatique ou stratège accompli. Dans l'ISC, cela indique un Drone particulièrement puissant, une menace permanente.

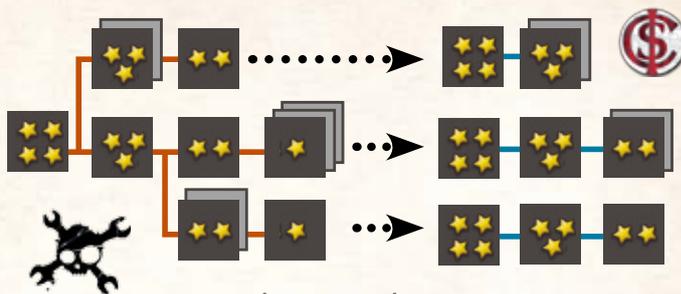
**Rang 3 :** les Rangs 3 sont des personnages de premier plan. Au sein de la Résistance, ce sont souvent les guerriers les plus forts, des baroudeurs aguerris prêts à donner leur vie pour les idéaux de la Révolution. Les Drones de Rang 3 sont tout aussi dangereux, leurs capacités leur permettant souvent de surclasser les faibles humains.

**Rang 2 :** les personnages les plus communs. La Résistance comporte beaucoup de Pilotes de ce Rang, ou des troupes de soutien. L'ISC envoie souvent des Rang 2 pour repérer les résistants, ce qui en fait des combattants de première ligne, destinés à ralentir et affaiblir l'ennemi.

**Rang 1 :** le Rang de base. Les Résistants de Rang 1 sont plutôt des Robots ou des combattants assez faibles mais dotés d'une particularité qui leur donne un intérêt stratégique précis. L'ISC n'envoie ces troupes de Rang 1 que quand elle estime que le nombre prévaut sur la qualité. De fait, les personnages ISC de Rang 1, les Bots, ne sont utilisés que dans le mode Coopération.

Avant chaque partie, les joueurs choisissent quels personnages ils vont enrôler pour la mission. Si les joueurs décident d'entreprendre la campagne, ils ne pourront cependant pas changer de personnages entre chaque partie, ils doivent conserver les mêmes durant toute la campagne. Un personnage éliminé au cours d'une partie peut cependant être utilisé normalement lors de la partie suivante, on considère que ses blessures ont été soignées pour un Résistant, et que les usines internes de l'ISC fonctionnent toujours.

Le joueur Résistant choisit en premier un personnage de Rang 4, puis les personnages qui vont l'accompagner, en respectant le schéma suivant, chaque embranchement étant exclusif :



CRÉATION DES ÉQUIPES

Ainsi, le joueur Résistant peut choisir d'accompagner son Rang 4 avec

soit 1 Rang 3, 2 Rangs 2 et 1 Rang 1 (l'équipe de base fournie dans cette boîte) ;

soit 2 Rangs 3 et 1 Rang 2 ;

soit 1 Rang 3, 1 Rang 2 et 3 Rangs 1.

Le joueur I.S.C choisit ensuite ses personnages, en respectant le nombre et le type de Rangs accessibles, indiqués en face de l'embranchement choisi par le joueur Résistant.

## TYPES DE JETS DE DÉS



Il existe deux types de jets de dés dans ESCAPE : les jets en Opposition et les jets Simple.

On parle de Jet en Opposition lorsque deux combattants effectuent une action qui s'opposent l'une à l'autre (par exemple si un combattant attaque l'autre et que celui-ci décide de se défendre). Pour ce type de jet, chaque joueur lance un D6 et l'additionne à la valeur de la caractéristique concernée (indiquée selon le type d'action entrepris, soit Combat ou Intellect). Ensuite, soustrayez le résultat du personnage passif au résultat du personnage actif (voir Activation des personnages pages 12 et 17 pour plus de détails). Le résultat de cette soustraction vous donne la Marge de réussite (qui peut être négative). Les règles vous indiquent à ce moment ce qu'il se passe en fonction de la Marge de réussite. Le plus souvent, une Marge de réussite égale ou inférieure à 0 entraîne l'échec de l'action du personnage actif.

*Exemple : Ashton (Cbt 3) effectue une attaque contre Mamushi (Cbt 2), qui choisit d'esquiver. Le joueur Résistant lance le dé et obtient un 5 tandis que le joueur ISC lance le dé et obtient un 4. Ashton obtient donc un total de 8 et Mamushi un total de 6, ce qui donne une Marge de réussite de 2 (voir Personnage passif et actions de Défense, pages 13 et 17).*

Un jet Simple, quant à lui, est un jet réalisé en opposition à une valeur fixe définie par les règles. Selon la circonstance, il suffit d'égaliser ou de dépasser cette valeur pour que l'action entreprise soit un succès.

*Exemple : Jimmy (Int 2) effectue une action de Piratage contre une porte verrouillée de difficulté 7. Il lance le dé et obtient un 5 pour un total de 7. Comme il suffit d'égaliser la difficulté, il réussit donc son test de justesse.*

## DÉFINITIONS DES TERMES DE JEU

**Adjacent :** élément (personnage, case, porte, équipement, caisse, mur) situé en contact de l'un des quatre côtés de la case de référence (généralement celle occupée par un personnage).



**Airlock :** chaque carte comprend 5 Airlocks : 4 sur les bords du plateau et un central (Airlock haute-sécurité). Ils représentent les accès au plateau. Selon les conditions indiquées dans le scénario, telle faction peut entrer sur le plateau ou en sortir par un ou plusieurs Airlock.

**Brûlure :** une case contenant un marqueur Brûlure (généralement suite à l'utilisation d'une capacité ou d'un équipement) est considérée comme occupée. Tous les marqueurs Brûlure présents sur le plateau sont défaussés lors de l'étape Fin de tour (étape f).



**Distance :** lorsqu'on mesure une distance entre deux éléments A et B, on compte le nombre de cases entre les deux éléments en comptant la case de l'élément B mais pas de l'élément A.



**Dommmages :** lorsqu'un personnage subit des points de Dommages, cochez autant de cases de sa JdV que de points de Dommages subis.

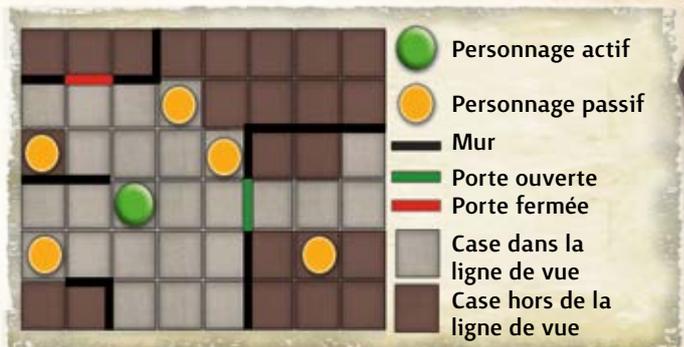


**Fermée :** porte nécessitant l'utilisation d'une action de Mouvement par un personnage actif adjacent pour être ouverte.

**Hors de combat :** personnage dont la Jauge de vie est à 0. Ce personnage est immédiatement retiré du terrain lorsque cela se produit.

**Libre :** case où ne se trouve aucun personnage.

**Ligne de vue :** on considère qu'un personnage a une LdV sur un autre élément (personnage, marqueur, etc.) si l'on peut tracer une ligne entre le centre de la case de l'un et le centre de la case de l'autre. La LdV est bloquée si cette ligne traverse un mur, une porte fermée ou un personnage. Si une LdV diagonale passe exactement entre 2 cases, la LdV est bloquée si ces 2 cases sont occupées ou si la diagonale passe entre une case occupée et un mur.



**Occupée :** case où se trouve un personnage.



**Ouverte :** porte fermée ou verrouillée ayant été ouverte.

**Périphérique :** ensemble des huit cases situées autour de la case de référence.

**Personnage actif :** personnage dont l'activation est en cours.

**Personnage passif :** personnage dont l'activation n'a pas encore eu lieu ce tour ou qui a déjà été activé ce tour.



**Piratée :** porte verrouillée ayant été la cible d'une action de Piratage réussie de la part de la Résistance, porte pouvant être ouverte ou fermée librement.

**Salle :** une salle est un ensemble de cases délimité par les éléments suivants : mur(s), porte(s) et/ou bord(s) de plateau de jeu. Une salle est généralement identifiée par la couleur de ses cases. Des salles adjacentes mais sans mur ou porte pour les séparer sont délimitées par des pointillés entre les cases qui les séparent (voir légende des maps p 24) (ces pointillés n'ont aucune incidence sur les LdV ou le mouvement). Deux salles avec des couleurs similaires mais séparées par les éléments mentionnés ci-dessus sont des salles distinctes en terme de règles.



**Verrouillée :** porte ne pouvant être ouverte par la Résistance qu'en réussissant une action de Piratage. La difficulté du Jet Simple d'Int requis est indiquée à côté de la porte en question

# RÈGLES DE JEU

## MODE RÉVOLUTION

### MISE EN PLACE DU MATÉRIEL

Au début du jeu, les joueurs décident de la faction qu'ils veulent jouer pour la partie. Ils choisissent ensuite le scénario qu'ils veulent jouer et procèdent à la mise en place des différents éléments en fonction des indications du scénario. Les joueurs placent ainsi le plateau de jeu sur la face adéquate, puis prennent le nombre de jetons 'Caisse' et 'Équipement' requis par le scénario. Une fois que les différents éléments sont sélectionnés, les joueurs procèdent à un Test d'Initiative, pour savoir qui va commencer à placer les éléments sur le plateau.

Si les joueurs décident d'entreprendre la campagne (voir Principe de campagne et Pathfinder, dans le livret d'univers page 15), ils ne pourront pas changer de faction avant la fin de la campagne. La première partie se fait alors selon les conditions du scénario 1 "Infiltration", le scénario suivant étant déterminé par les résultats de cette partie.

### Test d'Initiative de mise en place

Chaque joueur lance un D6 et ajoute au résultat la somme des valeurs d'Int de tous les personnages qu'il a recruté. Le joueur obtenant le plus haut résultat remporte l'Initiative pour la mise en place. En cas d'égalité, le joueur Résistant remporte l'Initiative.

### Mise en place des marqueurs 'Caisses' et 'Objectifs'



Le joueur ayant remporté l'Initiative commence par placer un marqueur 'Caisse' dans la salle de son choix (face 'Caisse' visible), puis son adversaire fait de même, et ainsi de suite à tour de rôle jusqu'à ce que les joueurs aient placé tous les marqueurs 'Caisses' requis (1 marqueur Caisse maximum par salle).

Lors de son activation, un personnage qui se trouve sur la même case qu'un marqueur 'Caisse' peut le ramasser automatiquement, il le place alors sur sa carte de profil. Un personnage ne peut porter qu'un seul marqueur, 'Caisse' ou 'Équipement', à la fois. Les 'Caisses' peuvent être utilisées comme projectiles et lancées sur un adversaire (cf Action de combat p.12 et 17 et la liste des équipements pour les caractéristiques d'une 'Caisse', p.10 et 15). Une 'Caisse' utilisée comme projectile est détruite et retirée du plateau de jeu, quel que soit le résultat de l'action de combat. Un personnage actif (voir Activation des personnages) peut transférer un marqueur 'Caisse' à un allié situé sur une case périphérique à la sienne et sur lequel il dispose d'une ligne de vue, cela lui coûte alors une action de Mouvement.

Lorsqu'un personnage portant un marqueur 'Caisse' est mis Hors de combat, le marqueur 'Caisse' est remis en jeu et déposé sur la case occupée par le combattant au moment de son élimination.

Le verso des marqueurs 'Caisses' correspond aux marqueurs 'Objectifs'. Ceux-ci ne sont utilisés que dans certains scénarii et leurs conditions d'utilisation sont décrites selon le scénario. Les marqueurs 'Objectifs' ont des valeurs différentes : 1 ou 2 points. Un personnage peut retourner un marqueur 'Objectif' situé sur une case périphérique à la sienne et sur lequel il dispose d'une ligne de vue pour prendre connaissance de sa valeur. Un personnage qui se trouve sur la même case qu'un marqueur 'Objectif' peut le ramasser automatiquement. Un personnage ne peut porter qu'un seul marqueur 'Objectif' à la fois. Il ne peut pas porter un marqueur 'Objectif' et un autre marqueur simultanément, 'Caisse' ou 'Équipement'. Pendant son activation, un personnage porteur d'un marqueur 'Objectif' peut le transmettre à un allié situé sur une case périphérique à la sienne, et sur lequel il dispose d'une ligne de vue, cela lui coûte une action de Mvt.



### Mise en place des marqueurs 'Équipement'

Ensuite, comme pour la mise en place des marqueurs 'Caisses', le joueur ayant remporté l'Initiative commence par tirer aléatoirement un marqueur 'Équipement' qu'il place face cachée dans la salle de son choix, puis son adversaire fait de même, et ainsi de suite à tour de rôle jusqu'à ce que les joueurs aient placé tous les marqueurs 'Équipements' requis. Il ne peut pas y avoir plus d'un 'Équipement' par salle.

Lors de son activation, un personnage situé sur une case périphérique à celle d'un marqueur 'Équipement' et sur lequel il dispose d'une ligne de vue, peut automatiquement regarder de quel équipement il s'agit. Un personnage qui se trouve sur la même case qu'un marqueur équipement peut le ramasser automatiquement, il le place alors sur sa carte de profil et peut l'utiliser normalement dès maintenant. Un personnage ne peut porter qu'un seul marqueur, 'Équipement' ou 'Caisse', à la fois. Un personnage actif (voir Activation des personnages) peut transférer un marqueur 'Équipement' à un allié situé sur une case périphérique à la sienne et sur lequel il dispose d'une ligne de vue, cela lui coûte alors une action de Mouvement.

Lorsqu'un personnage portant un marqueur 'Équipement' est mis Hors de combat, le marqueur 'Équipement' est remis en jeu et déposé sur la case occupée par le combattant au moment de son élimination.

Les conditions d'utilisation d'un 'Équipement' sont spécifiées dans sa description. Tous les équipements sont à usage unique.

*NB : une même case peut contenir plusieurs marqueurs 'Caisse' et/ou 'Équipement'.*

## Déploiement des personnages

Le déploiement des combattants sur le plateau est déterminé par le scénario. Deux types de déploiement sont possibles :

**Mode (Position) :** tous les combattants sont placés directement sur le plateau de jeu, dans une salle spécifiée par le scénario. Le joueur peut placer ses combattants sur n'importe quelles cases libres de la salle indiquée. *Exemple : au Scénario 2 "Infiltration", les personnages I.S.C commencent la partie dans la "Salle 3". Le joueur I.S.C place donc ses personnages où il le souhaite dans la salle 3.*

**Mode (Entrée) :** les combattants ne sont pas disposés directement sur le plateau. A la place, chaque combattant devra commencer son activation au premier tour par une action de Mouvement qui lui permettra de rentrer sur le plateau par l'une des deux cases d'un des 'Airlocks' spécifiés par le scénario. *Exemple : au Scénario 1 "Infiltration", lors de leur activation les personnages Résistants rentrent successivement sur le plateau par l'une des deux cases du 'Airlock' 1.*

*Conseil : Attention à votre placement lors du déploiement, les personnages les moins mobiles risquent de gêner les plus mobiles !*

Maintenant que la mise en place est effectuée, vous pouvez commencer le premier tour de jeu.

## SÉQUENCE DU TOUR DE JEU

Un Tour de jeu se décompose en phases distinctes, résolues successivement dans l'ordre suivant :

- a) Test d'Initiative du tour
- b) Résolution des évènements aléatoires
- c) Activation des personnages
- d) Fin de Tour
- e) Résultat de la partie

### a) Test d'initiative du tour

Chaque joueur lance un D6 et ajoute au résultat la somme des valeurs d'Int de tous les personnages de sa faction encore présents sur le plateau au début du tour. Au premier tour cependant, on considère toujours que tous les personnages sont présents sur le plateau, même s'ils ne sont pas encore sur le plateau à cause d'un déploiement en Mode (Entrée).

Le joueur obtenant le plus haut résultat remporte l'Initiative pour le tour. En cas d'égalité, le joueur dont les personnages ont la somme de valeurs d'Int la plus élevée remporte le jet. Si la valeur d'Int ne permet pas de départager les joueurs, jetez à nouveau les dés.

Le joueur qui a remporté l'Initiative choisit qui activera en premier l'un de ses personnages.

## b) Évènements aléatoires

Les abris réservent parfois quelques surprises à leurs occupants. Pour représenter cela, les deux joueurs lancent un D6 et les additionnent. Ils reportent ensuite la somme obtenue sur la table suivante et appliqueront les effets pour le reste du tour en cours.



### TABLE D'ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

2	<b>Suprême IA :</b> les caractéristiques de tous les personnages I.S.C deviennent Mvt 7 Cbt 3 Int 3 pour la durée du tour.
3	<b>Intervention de l'Ordre Céleste :</b> le joueur I.S.C déplace immédiatement l'un de ses personnages de sa position d'origine vers n'importe quelle case libre du plateau, sans tenir compte de sa valeur de Mvt, des obstacles ou des portes fermées ou verrouillées. Le personnage peut être activé normalement pendant le tour.
4	<b>Surcharge réseau :</b> tous les personnages Résistants adjacents à une porte reçoivent une décharge électrique et subissent 2 points de Dommages.
5	<b>Alarme incendie :</b> tous les personnages, présents sur le plateau ou non, perdent immédiatement une action de Mouvement
6	<b>Airlock Haute-sécurité :</b> le Airlock central peut être utilisé ce tour-ci par l'I.S.C pour le Redéploiement (cf Règles spécifiques de faction).
7	<b>RAS :</b> rien ne se passe, mais l'atmosphère devient de plus en plus oppressante.
8	<b>Black-Out :</b> le joueur Résistant choisit une salle. Aucun personnage ne peut effectuer d'action de Combat dans cette salle pour la durée du tour.
9	<b>Court-circuit :</b> le joueur Résistant choisit une porte, même verrouillée. Si elle est fermée, elle s'ouvre, si elle est ouverte, elle se ferme.
10	<b>Firewall :</b> pour la durée du tour, les personnages Résistants peuvent effectuer une action de Mouvement vers une case occupée. Ils ne peuvent cependant pas terminer leur activation sur une telle case.
11	<b>Interférences :</b> le joueur Résistant remporte l'Initiative pour le tour, même s'il avait perdu le test d'Initiative précédent. Il peut donc immédiatement choisir qui activera un personnage en premier. De plus, il peut activer un deuxième personnage immédiatement après avoir activé son premier personnage.
12	<b>Déconnexion :</b> aucun personnage I.S.C ne peut utiliser ses capacités pour la durée du tour.

## c) Activation des personnages

Lors de cette phase, les joueurs activent alternativement leurs personnages, en commençant par le joueur ayant remporté l'initiative.

### PERSONNAGE ACTIF

Le joueur à qui il revient d'activer un personnage désigne l'un des ses combattants, qui devient alors le personnage actif. Tous les autres combattants sur le plateau sont des personnages passifs, qu'ils aient déjà été activés durant le tour ou qu'ils n'aient pas encore été activés ce tour-ci. Le joueur fait alors entreprendre à son personnage actif les différentes actions auxquelles celui-ci a accès, que ce soit en effectuant des actions ou en utilisant ses capacités ou ses 'Équipements'. Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, sauf si le contraire est spécifié. Il n'est pas obligatoire d'effectuer toutes ses actions ou d'utiliser une capacité ou un 'Équipement' durant une activation, cependant un combattant ne peut être activé qu'une fois par tour.

Lorsque le joueur estime que son combattant a fait tout ce qu'il avait à faire pour ce tour, il arrête son activation et passe la main à son adversaire, qui peut à son tour désigner un de ses combattants comme personnage actif et l'activer normalement.

Voici la liste des actions possibles pour un personnage actif :

### ACTION DE MOUVEMENT

La valeur de la caractéristique de Mouvement d'un personnage représente le nombre de cases maximum que celui-ci peut parcourir lors de son activation. Une action de Mouvement permet donc de bouger d'une case, vers une case adjacente, libre et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue. Il est donc impossible de se déplacer à travers un mur, une porte fermée ou une porte verrouillée.

Un personnage situé sur une case adjacente à une porte fermée peut dépenser une action de Mouvement pour ouvrir la porte. De la même manière, une porte ouverte, peut être fermée par un personnage adjacent en effectuant une action de mouvement. Les portes verrouillées ne peuvent être ouvertes qu'en effectuant une action d'Intellect (voir ci-dessous).

Enfin, il est possible à un personnage de déposer un marqueur 'Caisse', 'Équipement' ou 'Objectif' en sa possession sur n'importe quelle case périphérique à la sienne et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue (donc pas derrière un mur ou une porte fermée), en effectuant une action de Mouvement. Si la case sur laquelle il souhaite déposer son marqueur est occupée par un autre personnage, ce personnage reçoit automatiquement le marqueur en question.

**Sortir de la carte :** certains scénarios imposent comme condition de victoire de "sortir de la carte", pour cela un personnage doit se trouver sur l'une des cases d'un Airlock spécifié par le scénario et effectuer une action de Mouvement.

## ACTION DE COMBAT

La valeur de la caractéristique de Combat d'un personnage représente le nombre maximum d'actions de Combat qu'il peut effectuer durant le tour, que ce soit comme personnage actif ou passif. De plus, cette valeur est utilisée lors des jets de Combat (que ce soit ceux d'Opposition ou Simples). Lors de son activation, un combattant peut effectuer deux types d'action de Combat : l'attaque au corps-à-corps et l'attaque à distance.

**Attaque au corps-à-corps :** le combattant effectue une attaque contre un combattant adverse situé sur une case périphérique à la sienne et sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Pour cela, il effectue un jet Simple de Combat, dont la difficulté est la valeur de Combat du combattant adverse ciblé. Le résultat de ce jet Simple est le Total d'attaque. Si le Total d'attaque est positif, l'attaque réussit et le combattant adverse subit la différence entre ce Total d'attaque et sa valeur de Cbt en points de Dommage. Si le Total d'attaque est égal ou inférieur à 0, alors l'attaque échoue et n'occasionne aucun points de Dommage.

**Attaque à distance :** le combattant peut effectuer une attaque à distance seulement s'il dispose d'une capacité ou d'un équipement avec les caractéristiques suivantes : Portée (X) et Puissance (Y). la valeur de (X) représente la distance jusqu'où le projectile peut être utilisé (en nombre de cases), la valeur de (Y) représente la force d'impact et s'ajoute à la valeur de Combat du combattant pour le jet Simple de Combat qui s'ensuit. Une action d'attaque à distance doit prendre pour cible un combattant adverse situé à (X) cases ou moins du personnage actif effectuant cette action et sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Le combattant qui attaque effectue alors un jet Simple de Combat (n'oubliez pas de tenir compte de la valeur de (Y) pour ce jet), dont la difficulté est la valeur de Combat du combattant adverse ciblé. Le résultat de ce jet Simple est le Total d'attaque. Si le Total d'attaque est positif, le combattant ciblé subit la différence entre ce Total d'attaque et sa valeur de Cbt en points de Dommage. Si le Total d'attaque est égal ou inférieur à 0, alors l'attaque échoue et n'occasionne aucun points de Dommage.

### ACTION D'INTELLECT

Comme pour le Combat, la valeur de la caractéristique d'Intellect d'un personnage représente le nombre maximum d'actions d'Intellect qu'il peut effectuer durant le tour, que ce soit comme personnage actif ou passif. De plus, cette valeur est utilisée lors des jets d'Intellect (que ce soit ceux d'Opposition ou Simples). Lors de son activation, un combattant peut effectuer l'action d'Intellect de type Piratage :



**Piratage :** cette action permet différentes applications, en fonction des capacités ou du scénario. Pour la Résistance, c'est notamment le seul moyen d'ouvrir une porte verrouillée grâce à la capacité Piratage ou Otaku, par exemple. Les conditions d'utilisation de cette action (distance, cible, etc.) sont spécifiées par la capacité, le scénario ou l'Équipement, de même que ses effets (ouverture d'une porte verrouillée, par exemple). Dans tous les cas de figure, une action de Piratage requiert un jet Simple d'Intellect dont la difficulté dépend de la cible. Pour une porte verrouillée, l'indice de difficulté est indiqué sur la carte, pour un personnage, il s'agira de sa valeur d'Int. Il suffit d'égaliser ou de dépasser la difficulté pour qu'une action de Piratage soit un succès.

## PERSONNAGE PASSIF ET ACTIONS DE DÉFENSE

Un personnage passif est un combattant présent sur le plateau de jeu et qui a déjà été activé ce tour ou qui n'a pas encore été activé. Bien qu'il ne puisse pas effectuer d'actions de Mouvement, ni aucun type d'actions de Combat ou d'Intellect listés ci-dessus, il peut néanmoins avoir recours à ses capacités ou équipements normalement, tant que ceux-ci ne requièrent pas d'être le personnage actif. De plus, il a la possibilité d'effectuer des actions de Défense : l'Esquive ou la Contre-mesure.

L'Esquive est un type d'action de Combat réservé aux personnages passifs, qui ne peut donc pas être utilisé si le combattant a déjà effectué le maximum d'actions de Combat autorisé par sa valeur de Cbt durant le tour en cours.

**Esquive** : un personnage passif peut effectuer une Esquive lorsqu'il est la cible d'une attaque de corps-à-corps ou une attaque à distance. Lorsqu'il est la cible d'une telle action et avant la résolution du jet Simple de Combat de son adversaire, le joueur contrôlant le personnage passif ciblé déclare s'il tente une Esquive ou non (il n'est jamais obligatoire de tenter cette action). S'il décide de ne pas la tenter, le jet a lieu normalement. S'il tente une Esquive, le jet Simple est remplacé par un jet en Opposition de Combat entre les deux combattants. Le Total d'attaque devient alors égal à la Marge de réussite du jet en Opposition. Si la Marge de réussite est positive, alors le personnage passif subit cette Marge en points de Dommage. Si elle est égale ou inférieure à 0, l'attaque échoue. Le personnage passif n'inflige jamais de points de Dommage suite à une Esquive.

*Exemple : Ashton (Cbt 3) attaque le Mamushi (Cbt 2), le joueur ISC choisit d'esquiver. On effectue le jet en Opposition de Combat : 2 pour Ashton et 3 pour le Mamushi soit un total de 5 pour Ashton et 5 pour le Mamushi. Le Total d'attaque étant de 0, le Mamushi ne subit donc aucun dommage.*

*Ashton fait une nouvelle attaque que le Mamushi esquive à nouveau. Résultats du jet en Opposition : 4 pour Ashton et 2 pour le Mamushi soit un total de 7 pour Ashton et 4 pour le Mamushi. Le Total d'attaque est cette fois de 3, donc le Mamushi subit 3 points de Dommages.*

*Ashton annonce une troisième attaque. le Mamushi ne peut pas esquiver (il n'a que 2 actions de Cbt possibles). Ashton obtient un 3 sur son jet Simple de Combat, ce qui donne un Total d'attaque de 4 (3+3-2). Le Mamushi subit 4 points de dommage et est mis Hors de combat.*

La Contre-mesure est un type d'action d'Intellect réservé aux personnages passifs, qui ne peut donc pas être utilisé si le combattant a déjà effectué le maximum d'actions d'Intellect autorisé par sa valeur d'Int durant le tour en cours.

**Contre-mesure** : un personnage passif peut effectuer une Contre-mesure lorsqu'il est la cible d'une action de Piratage. Lorsqu'il est la cible d'une telle action et avant la résolution du jet Simple d'Intellect de son adversaire, le joueur contrôlant le personnage passif ciblé déclare s'il tente une Contre-mesure ou non (il n'est jamais obligatoire de tenter cette action). S'il décide de ne pas la tenter, le jet a lieu normalement. S'il tente une Contre-mesure, le jet Simple est remplacé par un jet en Opposition d'Intellect entre les deux combattants. Si la Marge de réussite est positive, la Contre-mesure échoue et les effets de l'action de Piratage sont appliqués normalement par le personnage actif.

## d) Fin du Tour

Le tour prend fin une fois que tous les personnages sur le plateau de jeu ont été activés une fois. A ce moment-là, les joueurs vérifient si l'une des conditions suivantes est remplie :

**1) Le tour qui se termine est le dernier selon les spécificités du scénario.**

**2) Tous les combattants du joueur Résistant sont Hors de combat.**

**3) Les conditions de victoire spécifiées par le scénario sont remplies.**

Si aucune de ces trois conditions n'est remplie, alors tous les personnages (y compris ceux qui sont Hors de combat) récupèrent toutes leurs actions de Mvt, Cbt et Int, puis les joueurs défaussent les marqueurs Brûlure du plateau et reviennent immédiatement à l'étape a) Test d'Initiative du tour et entament un nouveau Tour de jeu.

Si au moins l'une de ces trois conditions est remplie, alors ils passent immédiatement à l'étape e) Résultat de la partie.

## e) Résultat de la partie

En fonction des conditions énoncées à l'étape Fin de tour, vous pouvez maintenant déterminer qui est le vainqueur de la partie. Pour qu'il y ait un vainqueur, il faut obligatoirement que les Conditions de Victoire du scénario joué soient remplies par l'un des deux joueurs. Si le dernier tour du scénario a été joué et/ou que tous les Résistants ont été mis Hors de combat, mais qu'aucune Condition de victoire n'est remplie, alors la partie est un match nul.

Si le dernier tour du scénario a été joué et/ou que tous les Résistants ont été mis Hors de combat, et que l'un des deux joueurs a rempli ses objectifs en accord avec ses Conditions de victoire, alors il a gagné la partie.

Si les joueurs ont décidé de jouer la campagne, cela va influencer directement la partie suivante (voir Principe de campagne et Pathfinder, Livret d'univers page 15).



## RÈGLES SPÉCIFIQUES À CHAQUE FACTION



### I.S.C

**Clé cryptée** : tous les personnages I.S.C ignorent les portes verrouillées. Ils peuvent les ouvrir comme s'il s'agissait de simples portes fermées. De plus, ils peuvent effectuer une action de Mouvement pour fermer une porte ouverte, même si celle-ci est toujours verrouillée.

**Usine interne** : lorsqu'un personnage ISC est mis Hors de combat, le joueur ISC doit remettre ce personnage sur le plateau lors du tour qui suit son élimination, s'il en a la possibilité (soit si un Airlock lui permet de faire rentrer en jeu son combattant). Ce déploiement spécial obéit aux règles du Mode (Entrée), avec les exceptions suivantes :

- **Il est possible de se déployer à n'importe quel tour, pas seulement au premier.**
- **Un combattant peut être déployé par n'importe quel Airlock, pas seulement ceux spécifiés par le scénario (à l'exception du Airlock central sauf résultat Airlock Haute Sécurité de la table d'événements).**
- **Si un personnage Résistant se trouve à une distance de 3 cases ou moins d'une des deux cases d'accès d'un Airlock et dispose d'une ligne de vue sur ce Airlock, alors ce Airlock ne peut pas être utilisé pour se déployer.**

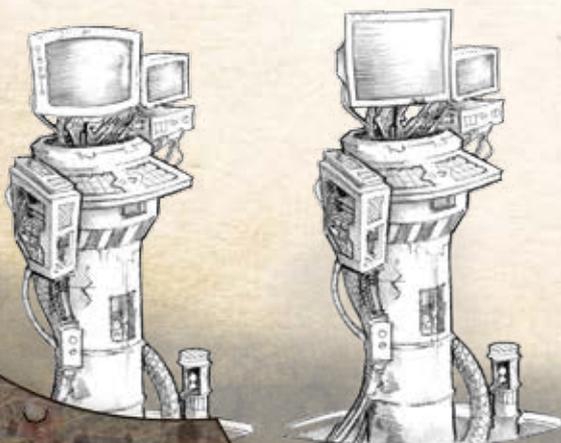
*N.B. : Certains évènements ou scénarios modifient les conditions d'utilisation de l'Usine interne. Dans ce cas, ces règles spéciales prennent le pas sur celles énoncées ci-dessus.*



### Résistance

**Hymne à la révolution** : quand un personnage Résistant est mis Hors de combat ou sort du plateau de jeu selon les spécificités du scénario, le joueur Résistant gagne un marqueur 'Révolution'. Il peut dépenser à tout moment un marqueur 'Révolution' afin de relancer n'importe lequel de ses jets de dé ou pour permettre à l'un de ses personnages d'effectuer une action de n'importe quel type supplémentaire.

**Hackers** : lorsqu'un personnage Résistant réussit une action de Piratage ciblant une porte verrouillée adjacente à lui, cette porte devient immédiatement piratée et ouverte.



## LISTE DES ÉQUIPEMENTS



**Bouclier de fortune** : le personnage peut défausser cet équipement pour effectuer une Esquive sans dépenser d'action de Combat.



**Caisse** : Portée (3) Puissance (0). Si la cible subit au moins un point de Dommage, elle perd immédiatement 2 actions de Mouvement (minimum 0).



**Datadisk** (utilisable par l'I.S.C uniquement) : à n'importe quel moment, permet d'effectuer une action supplémentaire, au choix entre Mouvement, Combat ou Intellect.



**Drogues de combat** : à n'importe quel moment, permet d'effectuer une action de Combat (corps-à-corps ou à distance) supplémentaire.



**Fiole de nitro** : quand le personnage qui porte cet équipement est mis Hors de combat, tous les personnages situés sur une case périphérique à la sienne et disposant d'une ligne de vue sur sa case subissent 2 points de Dommages.



**Grenade EM** (utilisable par la Résistance uniquement) : Portée (3) Puissance (1). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. Chaque combattant qui subit au moins un point de Dommage suite à cette attaque perd immédiatement une action de Combat (minimum 0).



**Grenade gaz** (utilisable par l'I.S.C uniquement) : Portée (3) Puissance (1). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. Chaque combattant qui subit au moins un point de Dommage suite à cette attaque perd immédiatement 1 action de Mouvement (minimum 0).



**Medikit** (utilisable par la Résistance uniquement) : lors de son activation le personnage peut défausser le Medikit pour se soigner. Il récupère immédiatement deux points de sa JdV.



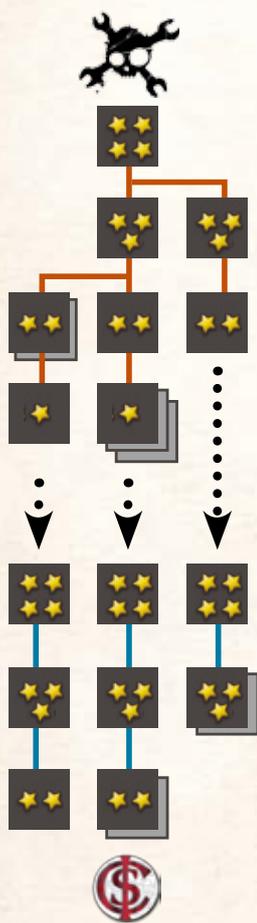
**Radio** : à la fin de son activation, le personnage qui dispose de cet équipement peut désigner un combattant allié situé n'importe où sur le plateau. Le combattant désigné est activé immédiatement, sans que l'adversaire ne puisse activer l'un de ses personnages auparavant.

# RÈGLES DE JEU

## MODE COOPÉRATION

### MISE EN PLACE DU MATÉRIEL

Au début du jeu, les joueurs choisissent les personnages de la Résistance qu'ils veulent jouer pour la partie et se les répartissent en fonction du schéma de recrutement suivant.



Le joueur contrôlant le personnage de Rang 4 devient le Leader de la Résistance et choisit un embranchement (attention : un embranchement est exclusif, comme dans le mode Révolution) permettant aux autres joueurs de jouer au moins un personnage. Les joueurs doivent équilibrer la somme des Rangs joués entre chaque joueur dans la mesure du possible. Par exemple, en jouant à 3 joueurs avec l'équipe standard, un joueur jouera Alice, un autre Ashton et Duncan et le troisième Jimmy et Freedom. Si un joueur prend un Pilote, il est conseillé de lui adjoindre au moins un Robot, en fonction du schéma de recrutement, pour qu'il puisse interagir de façon efficace dans le jeu.

Le joueur contrôlant le personnage de Rang 4 devient le Leader de la Résistance. Si le personnage du Leader de la Résistance est mis Hors de combat, le joueur conserve son statut jusqu'à la fin du jeu pour tout ce qui concerne les choix dépendant du Leader de la Résistance.

En fonction de l'embranchement choisi, les joueurs devront donc affronter différents Rangs de personnages ISC.

Ils choisissent ensuite le scénario qu'ils veulent jouer et procèdent à la mise en place des différents éléments en fonction des indications du scénario. Les joueurs placent ainsi le plateau de jeu sur la face adéquate, puis prennent le nombre de jetons 'Caisse' et 'Équipement' requis par le scénario.

*N.B.: vous noterez qu'un embranchement permet de jouer jusqu'à 6 joueurs, ce qui est tout à fait possible. Il suffira aux joueurs de se procurer les personnages additionnels ou simplement de télécharger les cartes de profil sur le site :*

[www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com)

### Mise en place des marqueurs 'Caisses' et 'Objectifs'



Le Leader de la Résistance place les marqueurs 'Caisse' dans les salles de son choix (face 'Caisse' visible), avec un maximum de 1 marqueur 'Caisse' par salle.

Lors de son activation, un personnage qui se trouve sur la même case qu'un marqueur 'Caisse' peut le ramasser automatiquement, il le place alors sur sa carte de profil. Un personnage ne peut porter qu'un seul marqueur, 'Caisse' ou 'Équipement', à la fois. Les 'Caisses' peuvent être utilisées comme projectiles et lancées sur un adversaire (cf Action de combat). Une 'Caisse' utilisée comme projectile est détruite et retirée du plateau de jeu, quel que soit le résultat de l'action de combat. Un personnage actif (voir Activation des personnages) peut transférer un marqueur 'Caisse' à un allié situé sur une case périphérique à la sienne et sur lequel il dispose d'une ligne de vue, cela lui coûte alors une action de Mouvement.

Lorsqu'un personnage portant un marqueur 'Caisse' est mis Hors de combat, le marqueur 'Caisse' est remis en jeu et déposé sur la case occupée par le combattant au moment de son élimination.

Le verso des marqueurs 'Caisses' correspond aux marqueurs 'Objectifs'. Ceux-ci ne sont utilisés que dans certains scénarii et leurs conditions d'utilisation sont décrites selon le scénario. Les marqueurs 'Objectifs' ont des valeurs différentes : 1 ou 2 points. Un personnage peut retourner un marqueur 'Objectif' situé sur une case périphérique à la sienne et sur lequel il dispose d'une ligne de vue pour prendre connaissance de sa valeur. Un personnage qui se trouve sur la même case qu'un marqueur 'Objectif' peut le ramasser automatiquement. Un personnage ne peut porter qu'un seul marqueur 'Objectif' à la fois. Il ne peut pas porter un marqueur 'Objectif' et un marqueur 'Équipement' simultanément. Pendant son activation, un personnage porteur d'un marqueur 'Objectif' peut le transmettre à un allié de la même manière qu'un marqueur 'Caisse'.

## Mise en place des marqueurs 'Équipement'

Le Leader de la Résistance place ensuite les marqueurs 'Équipement' sur le plateau de jeu. Il les tire aléatoirement et les place face cachée dans les salles de son choix. Il ne peut pas y avoir plus d'1 marqueur 'Équipement' par salle. Lors de son activation, un personnage situé sur une case périphérique à celle d'un marqueur 'Équipement' et sur lequel il dispose d'une ligne de vue, peut automatiquement retourner le marqueur afin de regarder de quel équipement il s'agit. Un personnage qui se trouve sur la même case qu'un marqueur équipement peut le ramasser automatiquement, il le place alors sur sa carte de profil et peut l'utiliser normalement dès maintenant. Un personnage ne peut porter qu'un seul marqueur, 'Équipement' ou 'Caisse', à la fois. Un personnage actif (voir Activation des personnages) peut transférer un marqueur 'Équipement' à un allié situé sur une case périphérique à la sienne et sur lequel il dispose d'une ligne de vue, cela lui coûte alors une action de Mouvement.

Lorsqu'un personnage portant un marqueur 'Équipement' est mis Hors de combat, le marqueur 'Équipement' est remis en jeu et déposé sur la case occupée par le combattant au moment de son élimination.

Les conditions d'utilisation d'un 'Équipement' sont spécifiées dans sa description. Tous les équipements sont à usage unique.

*NB : une même case peut contenir plusieurs marqueurs 'Caisse' et/ou 'Équipement'.*

## Constitution de l'IA



Les joueurs commencent par prendre tous les pions de rang 1 de chaque couleur (Black, Green et Blue), puis ils choisissent d'un commun accord quels personnages de l'ISC ils seront amenés à affronter en plus des bots en se référant au schéma de recrutement ci-dessus p 15. Ils sélectionnent ainsi un personnage I.S.C pour chaque rang prévu par ce schéma, ainsi que tous les pions de la couleur (Black, Blue ou Green) et du Rang adéquat, et mettent de côté les figurines appropriées, en prenant toujours le maximum de figurines disponibles pour chaque combattant.

Les pions des personnages sont ensuite ajoutés à ceux des bots de leur couleur et forment ainsi trois pioches, une par couleur (Black, Green et Blue). Le Leader de la Révolution utilisera ces pioches lors de l'Activation des combattants de l'ISC pour faire rentrer en jeu les pions déterminés lors de la phase Tirage des cartes de Répression (ci-après). Il prend alors aléatoirement le nombre de pions requis par les cartes de Répression et les fait rentrer en jeu selon les indications de la carte.

Enfin, les cartes de Répression sont mélangées pour former une pile. La pile de cartes de Répression symbolise aussi le temps imparti pour réussir la mission. Ainsi, le tour où vous piochez la dernière carte sera aussi le dernier tour de jeu.

## Déploiement des personnages

Le déploiement des combattants sur le plateau est déterminé par le scénario. Deux types de déploiement sont possibles :

**Mode (Position) :** tous les combattants sont placés directement sur le placement de jeu, dans une salle spécifiée par le scénario. Le joueur peut placer ses combattants sur n'importe quelle case libre de la salle indiquée.

**Mode (Entrée) :** les combattants ne sont pas disposés directement sur le plateau. A la place, chaque combattant devra commencer son activation au premier tour par une action de Mouvement qui lui permette de rentrer sur le plateau par l'une des deux cases d'un des 'Sas' spécifiés par le scénario.

*Conseil : Attention à votre placement lors du déploiement, les personnages les moins mobiles risquent de gêner les plus mobiles !*

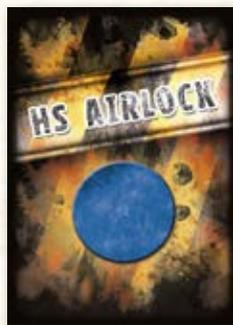
Maintenant que la mise en place est effectuée, vous pouvez commencer le premier tour de jeu.

## SÉQUENCE DU TOUR DE JEU

Un Tour de jeu se décompose en phases distinctes, résolues successivement dans l'ordre suivant :

- a) Tirage des cartes de Répression
- b) Résolution des événements aléatoires
- c) Activation des personnages de la Résistance
- d) Activation des personnages et pions de l'ISC
- e) Fermeture des portes non piratées
- f) Fin de Tour
- g) Résultat de la partie

### a) Tirage des cartes de Répression



Les joueurs tirent un nombre de cartes de Répression déterminé en fonction de la difficulté qu'ils ont choisie précédemment. Ces cartes sont révélées afin que les joueurs puissent anticiper l'arrivée des Drones dans une certaine mesure. Les pions ne sont cependant pas placés sur le plateau, ils entreront en jeu lors de l'étape 'Activation des combattants de l'ISC', en utilisant les règles du Mode (Entrée) et en fonction du Airlock qui leur est attribué par leur carte respective.

## b) Évènements aléatoires

Les abris réservent parfois quelques surprises à leurs occupants. Pour représenter cela, le Leader de la Résistance lance 2 D6 et les additionne. Il reporte ensuite la somme obtenue sur la table suivante et applique les effets pour le reste du tour en cours.



### TABLE D'ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

2	<b>Répression automatique</b> : les joueurs piochent une carte Répression et l'ajoute à celles tirées précédemment.
3	<b>Piège caché</b> : un personnage de la Résistance déterminé aléatoirement ne pourra pas être activé ce tour. Il pourra cependant se défendre normalement comme tout personnage passif.
4	<b>Surcharge réseau</b> : une porte piratée déterminée aléatoirement perd ce statut. Elle se ferme immédiatement et doit donc être piratée à nouveau afin d'être ouverte.
5	<b>Alarme incendie</b> : les personnages de la Résistance présents sur le plateau perdent immédiatement une action de Mouvement
6	<b>Caméra de surveillance</b> : le Leader choisit un pion présent sur le plateau qui est immédiatement révélé.
7	<b>RAS</b> : rien ne se passe, mais l'atmosphère devient de plus en plus oppressante.
8	<b>Firewall</b> : pour la durée du tour, les personnages Résistants peuvent effectuer une action de Mouvement vers une case occupée. Ils ne peuvent cependant pas terminer leur activation sur une telle case.
9	<b>Court-circuit</b> : ignorez l'étape 'Fermeture des portes non piratées' ce tour.
10	<b>Black-Out</b> : les joueurs choisissent une salle. Aucun personnage ne peut effectuer d'action de Combat dans cette salle pour la durée du tour.
11	<b>Héroïsme</b> : les joueurs gagnent immédiatement un marqueur Révolution.
12	<b>Verrouillage actif</b> : les joueurs choisissent un Airlock. Celui-ci est inutilisable comme point d'entrée jusqu'à la fin du tour. Les cartes Répression tirées précédemment et indiquant ce Airlock sont défaussées immédiatement.

### c) Activation des personnages de la Résistance

Lors de cette phase, les joueurs activent alternativement leurs personnages. L'ordre dans lequel les joueurs activent leur(s) personnage(s) n'est pas déterminé, à eux de s'organiser pour parvenir à remplir leur mission. Cependant, en cas de litige, il revient au Leader de la Révolution de trancher pour dire qui s'activera avant l'autre (ou les autres).

### PERSONNAGE ACTIF

Le joueur à qui il revient d'activer un personnage désigne l'un des ses combattants, qui devient alors le personnage actif. Tous les autres combattants sur le plateau sont des personnages passifs, qu'ils aient déjà été activés durant le tour ou qu'ils n'aient pas encore été activés ce tour-ci. Le joueur fait alors entreprendre à son personnage actif les différentes actions auxquelles celui-ci a accès, que ce soit en effectuant des actions ou en utilisant ses capacités ou ses 'Équipements'. Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, sauf si le contraire est spécifié. Il n'est pas obligatoire d'effectuer toutes ses actions ou d'utiliser une capacité ou un 'Équipement' durant une activation, cependant un combattant ne peut être activé qu'une fois par tour.

Lorsque le joueur estime que son combattant a fait tout ce qu'il avait à faire pour ce tour, il arrête son activation et passe la main à son adversaire, qui peut à son tour désigner un de ses combattants comme personnage actif et l'activer normalement.

Voici la liste des actions possibles pour un personnage actif :

a) **Action de Mouvement, cf page 12**

b) **Action de Combat (corps à corps ou tir), cf page 12**

c) **Action d'Intellect, cf page 12**

### PERSONNAGE PASSIF

Tout comme dans le mode Révolution, les personnages passifs peuvent se défendre au moyen de l'Esquive ou de la Contre-mesure s'ils le souhaitent. Celles-ci ne s'appliquent cependant qu'aux personnages de la Résistance, donc aux joueurs, les Drones ne se défendant jamais lorsqu'ils sont attaqués dans ce mode-ci (voir ci-dessous).

### d) Activation des pions et personnages de l'ISC

Lorsque tous les personnages de la Résistance ont été activés ou que les joueurs décident d'un commun accord d'arrêter leur phase d'activation, on passe à l'activation des combattants de l'ISC. Celle-ci se fait dans l'ordre suivant :

1) **Personnages Black**

2) **Personnages Green**

3) **Personnages Blue**

4) **Pions Black**

5) **Pions Green**

6) **Pions Blue**

### PERSONNAGES

Les personnages s'activent, en commençant par les personnages avec le rang le plus élevé puis en activant les personnages de rang inférieur dans l'ordre décroissant, en suivant le précepte suivant : toujours aller vers le combattant de la Résistance le plus proche (la distance prend en compte les portes et/ou murs à ouvrir/contourner le cas échéant). Si plusieurs personnages de la Résistance sont à égale distance, c'est le Leader de la Résistance qui choisit vers quel personnage se dirige(nt) le(s) Drone(s). Pour se faire, ils utilisent toujours la totalité de leurs actions de Mouvement et ouvrent les portes qu'ils rencontrent en chemin le cas

échéant. Dès qu'un personnage ISC est en position d'effectuer une attaque de corps à corps contre un personnage de la Résistance, soit en ayant une Ligne de vue sur un personnage de la Résistance situé sur une case périphérique à la sienne, il termine son déplacement pour le tour.

Un personnage ISC effectue toutes ses actions de Combat durant son activation, la cible de ses attaques étant choisie par le joueur de la Résistance contrôlant le personnage ayant la Jauge de vie la plus basse (y compris 0) ou, en cas d'égalité, le personnage ayant le rang le plus bas.

Les Bots, bien qu'étant des personnages, n'ont pas de cartes de profils individuelles, ceci parce qu'ils ont tous le même profil de base, indiqué ci-dessous, et qu'il n'est pas nécessaire de tenir à jour leur Jauge de Vie, étant donné qu'ils sont mis Hors de combat dès qu'ils subissent un point de Dommage.

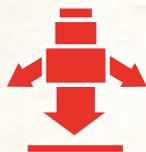
Vie	Mvt	Cbt	Int
1	6	1	1

Les Bots disposent également d'une capacité en fonction de leur code couleur :



**Black : Flybot**

le Bot dispose de la capacité Stabilisateur.



**Blue : Scarabot**

le Bot dispose de la capacité Armure (2).



**Green : Wormbot**

le Bot dispose de la capacité Infiltration



**PIONS**

Tout comme les personnages, les pions s'activent en suivant le précepte de toujours aller vers le combattant de la Résistance le plus proche, en utilisant toujours la totalité de leurs actions de Mouvement et en ouvrant les portes qu'ils rencontrent en chemin le cas échéant (les pions de type Green n'ouvrent jamais les portes). Comme pour les personnages, c'est le Leader de la Résistance qui choisit vers quel personnage résistant se dirigent les pions en cas de distance égale entre plusieurs résistants.

Les pions ne peuvent pas occuper une case, un pion peut donc se déplacer vers une case où se trouve un autre pion, mais il ne peut cependant pas s'y arrêter. Si un pion doit s'arrêter sur une case sur laquelle se trouve déjà un autre pion, son mouvement est interrompu et il revient vers la case qu'il occupait précédemment.

Dès qu'un personnage de la Résistance a une Ligne de vue sur un pion, celui-ci est révélé. Cela interrompt complètement son mouvement le cas échéant. Le(s) personnage(s) ISC correspondant à la valeur du pion est/sont alors mis en place sur le plateau, sur la case où le pion a été révélé. Si plusieurs personnages, les bots notamment, doivent être placés, le premier est placé sur la case qu'occupait le pion au moment où il a été révélé, puis les autres sont placés sur les cases périphériques au premier, au plus près du personnage de la Résistance le plus proche. Dans le cas où cela n'est pas possible, les bots supplémentaires sont défaussés. Le pion révélé est quant à lui remis dans la pioche de sa couleur.

**e) Fermeture des portes non piratées**

Une fois que tous les combattants de l'ISC ont été activés, toutes les portes ouvertes sont immédiatement fermées. Les portes piratées restent cependant ouvertes.

**f) Fin du Tour**

Le tour prend fin une fois que tous les personnages sur le plateau de jeu ont été activés une fois. A ce moment-là, les joueurs vérifient si l'une des conditions suivantes est remplie :

- 1. Le tour qui se termine est le dernier si la pile de cartes de Répression est épuisée.**
- 2. Tous les personnages Résistants sont Hors de combat.**
- 3. Les conditions de victoire spécifiées par le scénario sont remplies.**

Si aucune de ces trois conditions n'est remplie, alors tous les personnages (y compris ceux qui ne sont pas présents sur le terrain) récupèrent toutes leurs actions de Mvt, Cbt et Int, puis les joueurs défaussent les marqueurs Brûlure du plateau et reviennent immédiatement à l'étape a) Tirage des cartes de Répression et entame un nouveau Tour de jeu.

Si au moins l'une de ces trois conditions est remplie, alors ils passent immédiatement à l'étape e) Résultat de la partie.

## g) Résultat de la partie

En fonction des conditions énoncées à l'étape Fin de tour, vous pouvez maintenant déterminer qui est le vainqueur de la partie. Pour qu'il y ait un vainqueur, il faut obligatoirement que les Conditions de Victoire du scénario joué soient remplies par l'un des deux joueurs. Si le dernier tour du scénario a été joué et/ou que tous les Résistants ont été mis Hors de combat, mais qu'aucune Condition de victoire n'est remplie, alors la partie est un match nul.

Si le dernier tour du scénario a été joué et/ou que tous les Résistants ont été mis Hors de combat, et que l'un des deux joueurs a rempli ses objectifs en accord avec ses Conditions de victoire, alors il a gagné la partie.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES À CHAQUE FACTION



I.S.C

**Clé cryptée** : tous les combattants I.S.C (pions et personnages) ignorent les portes verrouillées. Ils peuvent les ouvrir comme s'il s'agissait de simples portes fermées.

**Ordre 99** : durant leur activation, les personnages I.S.C attaquent toujours lorsqu'ils en ont la possibilité, jusqu'au maximum autorisé par la valeur de leur caractéristique de Combat. De plus, ils n'effectuent jamais d'actions de Défense, même s'ils ont des actions de Combat ou d'Intellect en réserve. Enfin, ils ne ramassent jamais aucun marqueur.

**Restrictions matérielles** : les personnages I.S.C de rang 2 et supérieurs perdent l'usage de toutes leurs capacités, hormis celles indiquées ci-dessous, selon leur code couleur.

- **Black** : le personnage conserve la capacité Stabilisateur.
- **Green** : le personnage conserve la capacité Infiltration
- **Blue** : le personnage conserve la capacité Armure (X) dont la valeur reste inchangée.



## Résistance

**Hymne à la révolution** : quand un personnage Résistant est mis Hors de combat ou sort du plateau de jeu selon les spécificités du scénario, le joueur qui contrôlait ce personnage obtient un marqueur 'Révolution'. Ce marqueur peut être dépensé à tout moment par le joueur afin d'octroyer une relance ou une action supplémentaire à un de ses personnages encore sur le plateau ou à un personnage d'un de ses coéquipiers de son choix.



**Hackers** : lorsqu'un personnage Résistant réussit une action de Piratage ciblant une porte verrouillée adjacente à lui, cette porte devient immédiatement piratée et ouverte.

## LISTE DES ÉQUIPEMENTS



**Bouclier de fortune** : le personnage peut défausser cet équipement pour effectuer une Esquive sans dépenser d'action de Combat.



**Caisse** : Portée (3) Puissance (0). si la cible subit au moins un point de Dommage, elle reçoit un malus de -2 à la valeur de sa caractéristique de Mvt (son nombre maximum d'actions est directement affecté).



**Datadisk** : le personnage peut défausser cet équipement pour effectuer une action de Piratage sans dépenser d'action d'Intellect.



**Drogues de combat** : à n'importe quel moment, permet d'effectuer une action de Combat (corps-à-corps ou à distance) supplémentaire.



**Fiole de nitro** : quand le personnage qui porte cet équipement est mis Hors de combat, tous les personnages situés sur une case périphérique à la sienne subissent 2 points de Dommages.



**Grenade EM** : Portée (3) Puissance (1). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. Chaque combattant qui subit au moins un point de Dommage suite à cette attaque subit un malus de -1 à sa valeur de Cbt jusqu'à la fin du tour (le nombre maximum d'actions est directement affecté).



**Grenade gaz** : Portée (3) Puissance (0). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. De plus, placez un marqueur Brûlure sur la case visée ainsi que sur toutes les cases qui lui sont périphériques.



**Medikit** : lors de son activation le personnage peut défausser le Medikit pour se soigner. Il récupère immédiatement deux points de sa JdV.



**Radio** : le personnage peut défausser cet équipement pour réussir automatiquement un jet de Piratage ciblant une porte adjacente.

# Index

<b>A</b>	<b>E</b>	<b>L</b>	<b>R</b>
Adjacent 9	Équipement 14,19	Libre 9	Rang 15
Airlock 24	Événements aléatoires 11, 17	Ligne de vue (LdV) 9	Répression 16
<b>B</b>	<b>F</b>	<b>O</b>	<b>S</b>
Brûlure 9	Fermée 9	Objectif 10,15	Salle 9
<b>C</b>	Flybot 18	Occupée 9	Scarabot 18
Caisse 10,15	<b>H</b>	Ordre 99 19	<b>V</b>
Capacité 6	Hors de combat 9	Ouverte 9	Verrouillage 9
Case 9	<b>J</b>	<b>P</b>	<b>W</b>
Combat 12,17	Jauge de vie 8	Périphérique 9	Wormbot 18
Contre-attaque 12		Personnage actif 12,17	
<b>D</b>		Personnage passif 12,17	
Distance 9		Piratée 9	
Dommages 9		Pions 17	

## RÉCAPITULATIFS



**Aguerri**

**Aguerri** : ce personnage peut relancer un jet de Cbt ou d'Int (Simple ou d'Opposition), une fois par tour.



**AMX-10**

**AMX-10** : Portée(3), Puissance(1). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. Chaque combattant qui subit au moins un point de Dommage suite à cette attaque perd immédiatement une action de Cbt (minimum 0). Utilisable une fois par tour.



**Anticipation**

**Anticipation** : une fois par tour, le personnage peut dépenser une action d'Intellect pour modifier de plus ou moins 1 point le résultat du jet sur le tableau des événements aléatoires.



**Armure**

**Armure(X)** : chaque fois que le personnage subit des points de Dommages suite à une action de Combat (corps-à-corps ou à distance), ceux-ci sont réduits de X point (minimum 0).



**Attaque surprise**

**Attaque surprise** : ce personnage n'a pas besoin d'une Ligne de vue pour désigner un personnage comme cible d'une action de Combat (corps-à-corps).



**Brouilleur**

**Brouilleur** : les alliés situés sur une case adjacente à ce personnage ne peuvent pas être la cible d'une action de Combat (corps-à-corps ou à distance) et ne bloquent pas les Lignes de vue. Un personnage doté de cette capacité ne peut jamais être affecté par cette capacité.



**Commandement**

**Commandement** : ce personnage permet aux combattants alliés situés sur une case adjacente d'utiliser sa valeur d'Int à n'importe quel moment (Piratage de porte, se défendre contre la capacité Hypnose, etc.).



**Contre-attaque**

**Contre-attaque** : lorsque le personnage effectue une Esquive, si la Marge de réussite est négative, le combattant à l'origine de l'attaque subit un point de Dommage.



**Coup puissant**

**Coup puissant** : le personnage peut utiliser cette capacité lors d'une action d'Attaque. Si celle-ci est réussie, en plus d'infliger des points de Dégâts, le joueur peut choisir de repousser l'adversaire d'une case (son nombre maximum d'actions de Mouvement n'est pas affecté). La case où le combattant adverse est repoussé est l'une des trois cases situées à l'opposé du combattant avec Coup puissant et doit être libre et accessible (pas derrière un mur, par exemple). Si aucune case n'est libre et/ou accessible, cette capacité est sans effet.



Ashton, personnage avec la capacité Coup puissant

Ubume, personnage ciblé par cette capacité

Case possible pour repousser l'Ubume



**Évasif**

**Évasif** : lorsque le personnage est la cible d'une Attaque, il peut annoncer s'il effectue une Esquive après le résultat du jet de Combat adverse. Le jet adverse n'est pas relancé, le personnage 'évasif' effectue son Esquive et les deux résultats sont alors comparés pour un jet d'Opposition.



**Feinte**

**Feinte** : une fois par tour, le personnage peut effectuer une Esquive en dépensant une action de Mouvement à la place d'une action de Combat.



**Foreuse (X)**

**Foreuse (X)** : lors de son activation, ce personnage peut percer les murs. Il effectue une action de combat en étant adjacent à un mur et lance un D6. Si le résultat de ce jet est égal ou supérieur à la valeur (X) de la capacité, alors le mur adjacent est immédiatement détruit (on ne peut pas casser plus d'un mur par tour en utilisant cette capacité), sinon rien ne se passe. Sur un résultat de 1 la foreuse est détruite et la capacité 'Foreuse' ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie. Certains murs sont indestructibles (cf légende de la carte).



**Fusil Tesla**

**Fusil Tesla** : Portée(3), Puissance(0). Un personnage qui subit au moins 1 Dommage suite à une attaque à distance effectuée avec cet équipement perd immédiatement une action de Cbt (minimum 0).



**Hypnose**

**Hypnose** : lorsque ce personnage effectue une action de Combat (corps-à-corps), il doit utiliser la valeur d'Int de sa cible à la place de sa valeur de Cbt pour déterminer son seuil de difficulté ou lors d'un jet de Combat en opposition, si sa cible effectue une Esquive (cette action de Défense étant cependant décomptée de ses actions de Combat possibles et non de ses actions d'Intellect).



**Infiltration**

**Infiltration** : le personnage n'a pas besoin de Ligne de vue vers la case qu'il souhaite atteindre lorsqu'il effectue une action de Mouvement, il peut donc traverser les murs et les portes fermées.



**Insignifiant**

**Insignifiant** : la valeur d'Int d'un personnage doté de cette capacité n'est pas prise en compte lors des Tests d'Initiative (mise en place et tour) et la règle Hymne à la Révolution ne s'applique pas à lui.



**Lance-flamme**

**Lance-flamme** : une fois par tour, le personnage peut dépenser une action de Combat, il place alors un premier marqueur Brûlure sur une case périphérique à la sienne et sur laquelle il a une ligne de vue, puis un second marqueur Brûlure sur une case périphérique au premier marqueur, mais pas de l'autre côté d'un mur ou d'une porte. Un personnage situé sur l'une de ces deux cases subit immédiatement un point de Dommage et perd une action de Mouvement (minimum 0).



**Matraque électrique**

**Matraque électrique** : lorsque ce personnage effectue une action de Combat (corps-à-corps), si la cible subit au moins un point de Dommage, elle perd immédiatement une action de Cbt, Int et Mvt (minimum 0).



**Mécano (X)**

**Mécano (X)** : le personnage peut dépenser des actions d'Intellect pour soigner ses alliés. Pour chaque point d'Intellect utilisé, un personnage allié adjacent récupère X point(s) de sa JdV. Cette capacité ne peut être utilisée que sur un personnage doté de la capacité Robot ou un personnage de l'ISC.



**Médic (X)**

**Médic (X)** : le personnage peut dépenser des actions de Mouvement pour soigner ses alliés. Pour chaque point de Mouvement utilisé, un personnage allié adjacent récupère X point(s) de sa JdV. Cette capacité ne peut pas être utilisée sur un personnage doté de la capacité Robot.



**Otaku**

**Otaku** : ce personnage peut effectuer une action de Piratage ciblant une porte verrouillée située dans la même salle que lui et sur laquelle il dispose d'une ligne de vue. Si l'action est un succès, la porte est déverrouillée et ouverte immédiatement.



**Pas de bras**

**Pas de bras** : le personnage ne peut pas porter de marqueur 'Équipement' ou 'Caisse' et ne peut pas non plus utiliser d'équipement.



**Pilote**

**Pilote** : au début de la partie, vous pouvez désigner un personnage doté de cette capacité et un certain nombre de personnages dotés de la capacité Robot. Le(s) personnage(s) Robot désigné(s) sont alors asservi(s) au personnage Pilote désigné. La somme des rangs des Robots asservis à un Pilote donné ne peut pas être supérieure au rang dudit Pilote (un Pilote de rang 2 peut donc avoir deux Robots de rang 1 ou un Robot de rang 2 asservi à lui).



**Possession**

**Possession** : au début de chaque tour, ce personnage peut désigner un personnage allié présent sur le plateau. Le personnage doté de Possession est alors considéré comme bénéficiant de la capacité Pilote et le personnage allié désigné est considéré comme un Robot lui étant asservi, et ce jusqu'à la fin du tour.



**Robot**

**Robot** : lors de son activation, ce personnage peut (mais ce n'est jamais obligatoire) utiliser les actions du Pilote auquel il est asservi, si celui-ci est présent sur le plateau de jeu. Le personnage peut donc effectuer tout ou partie de ses actions, en décomptant celle(s)-ci du nombre maximum d'actions autorisées au personnage Pilote auquel il est asservi, et ne pourront donc pas être utilisés lors du même tour par ce personnage.



**Stabilisateur**

**Stabilisateur** : lorsque le personnage effectue une action de Mouvement, il peut se déplacer sur une case périphérique, pas seulement adjacente.



**Verrouillage**

**Verrouillage** : le personnage peut effectuer une action de Piratage ciblant une porte piratée adjacente. Si l'action est un succès, la porte perd le statut 'piratée' et se ferme immédiatement.

## DÉFINITIONS PRINCIPALES

**Adjacent** : élément (personnage, case, porte, équipement, caisse, mur) situé en contact de l'un des quatre côtés de la case de référence (généralement celle occupée par un personnage).

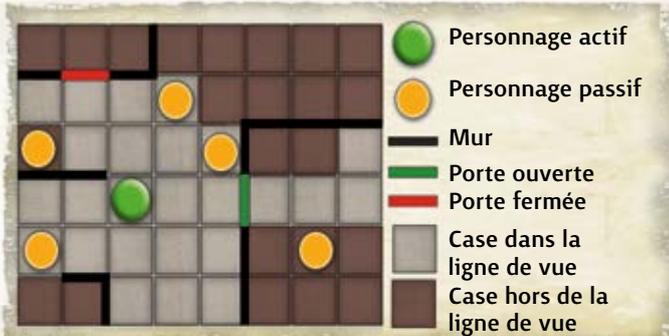


Position du référent X (ici Alice)



X Case non adjacente    — Porte non adjacente    X Case périphérique  
✓ Case adjacente    — Porte adjacente

**Ligne de vue** : on considère qu'un personnage a une LdV sur un autre élément (personnage, marqueur, etc.) si l'on peut tracer une ligne entre le centre de la case de l'un et le centre de la case de l'autre. La LdV est bloquée si cette ligne traverse un mur, une porte fermée ou un personnage. Si une LdV diagonale passe exactement entre 2 cases, la LdV est bloquée si ces 2 cases sont occupées ou si la diagonale passe entre une case occupée et un mur.



● Personnage actif  
● Personnage passif  
 Mur  
— Porte ouverte  
— Porte fermée  
 Case dans la ligne de vue  
 Case hors de la ligne de vue

## ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

### MODE RÉVOLUTION

### MODE COOPÉRATION

<b>2</b>	<b>Suprême IA</b> : les caractéristiques de tous les personnages I.S.C deviennent Mvt 7 Cbt 3 Int 3 pour la durée du tour.	<b>Répression automatique</b> : les joueurs piochent une carte Répression et l'ajoute à celles tirées précédemment.
<b>3</b>	<b>Intervention de l'Ordre Céleste</b> : le joueur I.S.C déplace immédiatement l'un de ses personnages de sa position d'origine vers n'importe quelle case libre du plateau, sans tenir compte de sa valeur de Mvt, des obstacles ou des portes fermées ou verrouillées. Le personnage peut être activé normalement pendant le tour.	<b>Piège caché</b> : un personnage de la Résistance déterminé aléatoirement ne pourra pas être activé ce tour. Il pourra cependant se défendre normalement comme tout personnage passif.
<b>4</b>	<b>Surcharge réseau</b> : tous les personnages Résistants adjacents à une porte reçoivent une décharge électrique et subissent 2 points de Dommages.	<b>Surcharge réseau</b> : une porte piratée déterminée aléatoirement perd ce statut. Elle se ferme immédiatement et doit donc être piratée à nouveau afin d'être ouverte.
<b>5</b>	<b>Alarme incendie</b> : tous les personnages, présents sur le plateau ou non, perdent immédiatement une action de Mouvement	<b>Alarme incendie</b> : les personnages de la Résistance présents sur le plateau perdent immédiatement une action de Mouvement
<b>6</b>	<b>Airlock Haute-sécurité</b> : le Airlock central peut être utilisé ce tour-ci par l'I.S.C pour le Redéploiement (cf Règles spécifiques de faction).	<b>Caméra de surveillance</b> : le Leader choisit un pion présent sur le plateau qui est immédiatement révélé.
<b>7</b>	<b>RAS</b> : rien ne se passe, mais l'atmosphère devient de plus en plus oppressante.	<b>RAS</b> : rien ne se passe, mais l'atmosphère devient de plus en plus oppressante.
<b>8</b>	<b>Black-Out</b> : le joueur Résistant choisit une salle. Aucun personnage ne peut effectuer d'action de Combat dans cette salle pour la durée du tour.	<b>Firewall</b> : pour la durée du tour, les personnages Résistants peuvent effectuer une action de Mouvement vers une case occupée. Ils ne peuvent cependant pas terminer leur activation sur une telle case.
<b>9</b>	<b>Court-circuit</b> : le joueur Résistant choisit une porte, même verrouillée. Si elle est fermée, elle s'ouvre, si elle est ouverte, elle se ferme.	<b>Court-circuit</b> : ignorez l'étape 'Fermeture des portes non piratées' ce tour.
<b>10</b>	<b>Firewall</b> : pour la durée du tour, les personnages Résistants peuvent effectuer une action de Mouvement vers une case occupée. Ils ne peuvent cependant pas terminer leur activation sur une telle case.	<b>Black-Out</b> : les joueurs choisissent une salle. Aucun personnage ne peut effectuer d'action de Combat dans cette salle pour la durée du tour.
<b>11</b>	<b>Interférences</b> : le joueur Résistant remporte l'Initiative pour le tour, même s'il avait perdu le test d'Initiative précédent. Il peut donc immédiatement choisir qui activera un personnage en premier. De plus, il peut activer un deuxième personnage immédiatement après avoir activé son premier personnage.	<b>Héroïsme</b> : les joueurs gagnent immédiatement un marqueur Révolution.
<b>12</b>	<b>Déconnexion</b> : aucun personnage I.S.C ne peut utiliser ses capacités pour la durée du tour.	<b>Verrouillage actif</b> : les joueurs choisissent un Airlock. Celui-ci est inutilisable comme point d'entrée jusqu'à la fin du tour. Les cartes Répression tirées précédemment et indiquant ce Airlock sont défaussées immédiatement.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

### MODE RÉVOLUTION :

- Test d'Initiative du tour
- Résolution des événements aléatoires
- Activation des personnages
- Fin de Tour
- Résultat de la partie

### MODE COOPÉRATION :

- Tirage des cartes de Répression
- Résolution des événements aléatoires
- Activation des personnages de la Résistance
- Activation des personnages et pions de l'ISC
- Fermeture des portes non piratées
- Fin de Tour
- Résultat de la partie

### ACTIONS POSSIBLES :

#### Pour un personnage actif

**Mouvement** : se déplace d'une case ou plus, maximum de cases fixé par la valeur de Mouvement.

**Attaque au corps-à-corps** : le joueur effectue un jet simple de Combat, dont la difficulté est la valeur de Combat du combattant adverse ciblé.

**Attaque à distance** : Portée (X) et Puissance (Y). Jet Simple de Combat, dont la difficulté est la valeur de Combat du combattant adverse ciblé. La cible doit se trouver à X case ou moins.

**Piratage de sécurité** : un jet Simple d'Intellect, dont la difficulté est la valeur de Sécurité de la porte ou la valeur d'Intellect du combattant adverse ciblé.

#### Pour un personnage passif

**Esquive** : jet en Opposition de Combat entre les deux combattants.

**Contre-mesure** : jet en Opposition d'Intellect entre les deux combattants.

## ÉQUIPEMENTS

### MODE RÉVOLUTION

**Bouclier de fortune** : le personnage peut défausser cet équipement pour effectuer une Esquive sans dépenser d'action de Combat.

**Caisse** : Portée (3) Puissance (0). Si la cible subit au moins un point de Dommage, elle perd immédiatement 2 actions de Mouvement (minimum 0).

**Datadisk (utilisable par l'ISC uniquement)** : à n'importe quel moment, permet d'effectuer une action supplémentaire, au choix entre Mouvement, Combat ou Intellect.

**Drogues de combat** : à n'importe quel moment, permet d'effectuer une action de Combat (corps-à-corps ou à distance) supplémentaire.

**Viole de nitro** : quand le personnage qui porte cet équipement est mis Hors de combat, tous les personnages situés sur une case périphérique à la sienne subissent 2 points de Dommages.

**Grenade EM (utilisable par Résistance uniquement)** : Portée (3) Puissance (1). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. Chaque combattant qui subit au moins un point de Dommage suite à cette attaque perd immédiatement une action de Combat (minimum 0).

**Grenade gaz (utilisable par I.S.C uniquement)** : Portée (3) Puissance (1). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. Chaque combattant qui subit au moins un point de Dommage suite à cette attaque perd immédiatement 1 action de Mouvement (minimum 0).

**Medikit (utilisable par Résistance uniquement)** : lors de son activation le personnage peut défausser le Medikit pour se soigner. Il récupère immédiatement deux points de sa JdV.

**Radio** : à la fin de son activation, le personnage qui dispose de cet équipement peut désigner un combattant allié situé n'importe où sur le plateau. Le combattant désigné est activé immédiatement, sans que l'adversaire ne puisse activer l'un de ses personnages auparavant.

### MODE COOPÉRATION

**Bouclier de fortune** : le personnage peut défausser cet équipement pour effectuer une Esquive sans dépenser d'action de Combat.

**Caisse** : Portée (3) Puissance (0). si la cible subit au moins un point de Dommage, elle reçoit un malus de -2 à la valeur de sa caractéristique de Mvt (son nombre maximum d'actions est directement affecté).

**Datadisk** : le personnage peut défausser cet équipement pour effectuer une action de Piratage sans dépenser d'action d'Intellect.

**Drogues de combat** : à n'importe quel moment, permet d'effectuer une action de Combat (corps-à-corps ou à distance) supplémentaire.

**Viole de nitro** : quand le personnage qui porte cet équipement est mis Hors de combat, tous les personnages situés sur une case périphérique à la sienne subissent 2 points de Dommages.

**Grenade EM** : Portée (3) Puissance (1). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. Chaque combattant qui subit au moins un point de Dommage suite à cette attaque subit un malus de -1 à sa valeur de Cbt jusqu'à la fin du tour (le nombre maximum d'actions est directement affecté).

**Grenade gaz** : Portée (3) Puissance (0). Vous pouvez cibler une case libre avec cet équipement. La case visée et toutes les cases périphériques voient leurs occupants affectés par cette attaque à distance. De plus, placez un marqueur Brûlure sur la case visée ainsi que sur toutes les cases qui lui sont périphériques.

**Medikit** : lors de son activation le personnage peut défausser le Medikit pour se soigner. Il récupère immédiatement deux points de sa JdV.

**Radio** : le personnage peut défausser cet équipement pour réussir automatiquement un jet de Piratage ciblant une porte adjacente.



# LÉGENDE DES MAPS



## AIRLOCKS :

Chaque carte comprend 5 Airlocks : 4 sur les bords du plateau et un central (Airlock haute-sécurité). Ils représentent les accès au plateau. Selon les conditions indiquées dans le scénario, telle faction peut entrer sur le plateau ou en sortir par un ou plusieurs Airlock(s). La salle porte le numéro de l'Airlock qu'elle contient (exemple : la salle avec le Airlock 4 est la salle 4).



Emplacement salles centrales

## LIMITES DES SALLES :

Mur cassable :

Mur incassable :

Limite de la salle :

Mur cassé :



## PORTES



**Ouverte** : porte fermée ou verrouillée ayant été ouverte.



**Fermée** : porte nécessitant l'utilisation d'une action de Mouvement par un personnage actif adjacent pour être ouverte.



**Piratée** : porte verrouillée ayant subi une action de Piratage réussie. Placez un marqueur 'piraté' sur l'indice de difficulté pour signaler que la porte n'est plus verrouillée; la porte est ainsi immédiatement 'ouverte'.



**Verrouillée** : porte ne pouvant être ouverte par la Résistance qu'en réussissant une action de Piratage.

**OUVERTE :**

**FERMÉE :**

**OUVERTE PIRATÉE :**

**FERMÉE PIRATÉE :**

**OUVERTE VERROUILLÉE :**

**FERMÉE VERROUILLÉE :**

## CAPACITÉS DES BOTS

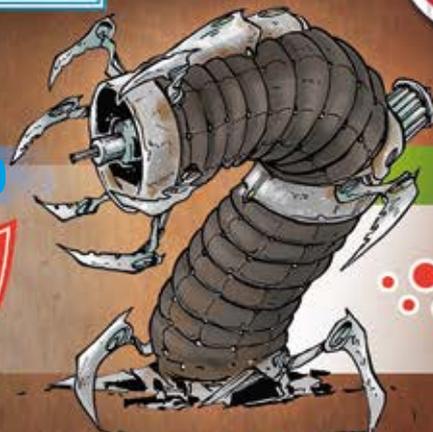
Vie	Mvt	Cbt	Int
1	6	1	1



Flybot



Scarabot



Wormbot

