



ESCAPE

RÈGLES DE BASE
1 VS 1

SOMMAIRE

PRÉSENTATION

DU JEU	p3
I. Principes de jeu	p4
II. Profils des personnages	p4
2.a Mouvement, Combat et Intellect	
2.b Capacités	
2.c Jauge de vie	
2.d Rang	
III. Types de Jet de dés	p4
IV. Définitions des termes de jeu	p5
RÈGLES DE JEU	p6
V. Mise en place du matériel.....	p7
5.a Test d'Initiative de mise en place	
5.b Mise en place des marqueurs "Caisse', 'Objectif' et Porte	
5.c Mise en place des marqueurs 'Equipements'	
5.d Déploiement des personnages	
VI. Séquence du Tour de jeu.....	p8
6.a Test d'initiative du tour	
6.b Évènements aléatoires	
6.c Activation des personnages	
6.d Fin du Tour	
6.e Résultat de la partie	
VII. Règles spécifiques à chaque faction.....	p11
7.a I.S.C	
7.b Résistance	
VIII. Capacités des personnages	p11
IX. Liste des Équipements	p12

PRÉSENTATION DU JEU



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.



I. Principes de jeu

Chaque joueur est à la tête d'un groupe de combattants, soit ceux de l'ISC, 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 sas 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.

II. 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.

2.a 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. 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, utilisez les marqueurs adéquats. Placez la pointe sur la case indiquée par une flèche bleue au début de chaque tour et décomptez les actions entreprises en tournant le marqueur dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, ainsi, vous saurez toujours quel personnage peut faire quelles actions.

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.

2.b Capacités

Sur la partie droite de la carte figurent une ou plusieurs capacités, qui représentent du matériel ou un talent particulier.

La description détaillée de chaque capacité et ses conditions d'utilisation (pendant son activation ou pas, par exemple) se trouve pages 14-15 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.

Conseil : *apprenez bien les capacités de vos personnages, cela pourra vous amener la victoire !*

2.c Jauge de vie



La Jauge de vie, ou JvD, qui indique l'état de santé du combattant, est illustrée en bas à droite de la carte, par un cercle similaire à ceux des caractéristiques. 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**.

Lorsqu'un personnage subit des points de Dommages (suite à une attaque au corps à corps par exemple), déplacez le marqueur dans le sens contraire des aiguilles d'une montre d'autant de cases que de Points de dommages subit. Dès que le marqueur arrive ou dépasse la case 0, le personnage est mis **Hors de combat** et il est retiré du plateau de jeu.

2.d Rang

Chaque personnage dispose d'un rang symbolisé par un nombre d'étoiles. Certains scénarii préciseront le nombre de rang dont sera composé votre équipe; ainsi vous pourrez constituer votre bande avec les personnages que vous préférez.

III. Types de Jet de dés

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

On parle de **Jet en Opposition** lorsque deux combattants effectuent une action qui s'oppose 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** p.9 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 alors 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**, page 10).

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.

IV. 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).

Position du référent X (ici Alice)

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

X Case périphérique

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.

A Personnage actif A est situé à 2 cases du personnage passif B B
 et à 3 cases du personnage passif C C

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'.

Ligne de vue : on considère qu'un personnage a une LdV sur un autre élément (personnage, marqueur, etc.) si 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 les 2 cases sont occupées. Si au moins l'une des cases n'est pas occupée, alors la LdV n'est pas bloquée.

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

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.

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.

Sas : chaque carte comprend 5 sas : 4 sur les bords du plateau et un central (sas 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 sas.

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

RÈGLES DE JEU



V. 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 'Equipement' 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 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.

5.a Test d'Initiative de mise en place

Chaque joueur lance un D6 et ajoute au résultat la somme des valeurs d'Int de tous ses personnages. En début de partie, la somme d'Int des Résistants est de 8, tandis que la somme d'Int de l'I.S.C est de 7. 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.

5.b Mise en place des marqueurs 'Caisse', 'Objectif' et Porte

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 'Caisse' requis (1 marqueur 'Caisse' maximum par salle).

Les marqueurs 'Caisse' peuvent être utilisés comme projectiles et lancés sur un adversaire (cf **Action de combat p.9**). Une 'Caisse' utilisée comme projectile est détruite et retirée du plateau de jeu, quel que soit le résultat de l'action de combat.

Le verso des marqueurs 'Caisse' correspond aux marqueurs 'Objectif'. Ceux-ci ne sont utilisés que dans certains scénarii et leurs conditions d'utilisation sont décrites selon le scénario. Les marqueurs 'Objectif' 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 'Equipement' simultanément. Un **personnage actif** (voir **Activation des personnages p.9**) peut transférer un marqueur 'Objectif' à un allié situé sur une case **périphérique** et sur lequel il dispose d'une **ligne de vue**, à la sienne, cela lui coûte une action de Mvt.

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

Chaque porte possédant un rond vide à l'une de ses extrémités reçoit un marqueur 'fermée'. Les portes 'fermées' peuvent être 'ouvertes' par les personnages durant leur activation (voir Action de Mouvement, page 9). Les portes avec un chiffre dans le rond qui leur est rattaché sont des portes 'verrouillées' et leur ouverture demande une action particulière (voir Action d'Intellect, page 9)."

5.c Mise en place des marqueurs 'Equipements'

Ensuite, comme pour la mise en place des marqueurs 'Caisse', le joueur ayant remporté l'Initiative commence par tirer aléatoirement un marqueur 'Equipement' 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 'Equipement' requis. Il ne peut pas y avoir plus de deux 'Equipements' par salle.

Lors de son activation, un personnage situé sur une case **périphérique** à celle d'un marqueur 'Equipement' 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 Equipement 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 'Equipement' à la fois. Un **personnage actif** (voir **Activation des personnages**) peut transférer un marqueur 'Equipement' 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 'Equipement' est mis **Hors de combat**, le marqueur 'Equipement' est remis en jeu et déposé sur la case occupée par le combattant au moment de son élimination.

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

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

5.d 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 quelles cases libres de la salle indiquée.

Exemple : au Scénario 2 «Evasion», les personnages I.S.C commencent la partie dans la 'Salle centrale'. Le joueur I.S.C place donc ses personnages où il le souhaite dans la salle centrale.

• **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.

Exemple : au Scénario 1 «Infiltration», lors de leur activation les personnages Résistants rentrent successivement sur le plateau par l'une des deux cases du 'Sas' 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.

VI. Séquence du Tour de jeu

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

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

6.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 encore présents sur le plateau au début du tour. Au premier tour cependant, on considère toujours que tous les personnages sont présents sur la carte, même si 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 des ses personnages.

6.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. Suprême IA : les caractéristiques de tous les personnages I.S.C deviennent Mvt 7 Cbt 3 Int 3 pour la durée du tour.

3. Intervention de l'Ordre Céleste : 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. Surcharge réseau : tous les personnages Résistants adjacents à une porte reçoivent une décharge électrique et subissent 2 points de Dommages.

5. Alarme incendie : la valeur de Mvt de tous les personnages est réduite de 1 pour la durée du tour.

6. Sas Haute-sécurité : le sas central peut être utilisé ce tour-ci par l'I.S.C pour le Redéploiement (cf Règles spécifiques de faction).

7. RAS : rien ne se passe, mais l'atmosphère devient de plus en plus oppressante.

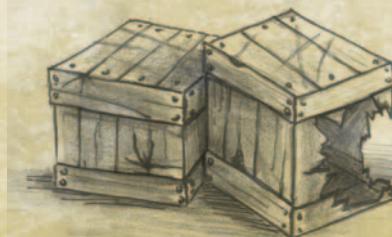
8. Firewall : pour la durée du tour, les personnages Résistants peuvent effectuer une action de Mouvement vers une case occupée. Ils ne peuvent cependant pas terminer leur activation sur une telle case.

9. Court-circuit : le joueur Résistant choisit une porte, même verrouillée. Si elle est fermée, elle s'ouvre, si elle est ouverte, elle se ferme.

10. Black-out : le joueur Résistant choisit une salle. Aucun personnage ne peut effectuer d'action de Combat dans cette salle pour la durée du tour.

11. Interférences : le joueur Résistant remporte l'Initiative pour le tour, même s'il avait perdu le test d'Initiative précédent. De plus, il peut activer un deuxième personnage immédiatement après avoir activé son premier personnage.

12. Déconnection : aucun personnage I.S.C ne peut utiliser ses capacités pour la durée du tour.



6.c Activation des personnages

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

PERSONNAGE ACTIF

Le joueur à qui il revient d'activer un personnage désigne l'un de 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 'Equipements'. 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 'Equipement' 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** et **libre**. Il est 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 effectuer 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 'Equipement' en sa possession sur n'importe quelle case **périphérique** à la sienne et sur laquelle il dispose d'une **ligne de vue**, en effectuant une action de Mouvement. La case sur laquelle est déposé le marqueur 'Equipement' doit être libre.

Sortir de la carte : certains scénarios imposent comme conditions de victoire de "sortir de la carte", pour cela un personnage doit se trouver sur l'une des cases d'un sas 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 vers 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 ce Total en points de Dommages. Si le **Total d'attaque** est égal ou inférieur à 0, alors l'attaque échoue et n'occasionne aucun point de Dommages.

- **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. Il est également possible d'utiliser un marqueur 'Caisse' situé sur une case **périphérique** comme projectile (cf **Liste d'équipement** pour les caractéristique du 'Caisse'). 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 attaqué subit ce Total en points de Dommages. Si le Total d'attaque est égal ou inférieur à 0, alors l'attaque échoue et n'occasionne aucun point de Dommages.

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. Les conditions d'utilisation de cette action (**distance**, cible,

etc.) sont spécifiées par la capacité, le 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 listé 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.

- **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 le résultat du **Total d'attaque** est positif, il est ensuite appliqué normalement par le personnage actif. Le personnage passif n'inflige jamais de points de Dommages 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 dommages 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 de Int.

- **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 **Contremesure** 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.

6.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 les joueurs reviennent immédiatement à l'étape a) Test d'Initiative du tour 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.

6.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.

VII. Règles spécifiques à chaque faction



7.a I.S.C

Clé cryptée : tous les personnages I.S.C ignorent les portes **verrouillées**. Ils peuvent les ouvrir comme s'ils 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 I.S.C est mis Hors de combat, le joueur I.S.C pourra remettre ce personnage sur le plateau lors du tour qui suit son élimination. 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 sas, pas seulement ceux spécifiés par le scénario (à l'exception du sas central sauf résultat **Sas Haute Sécurité** de la table d'événements).
- Si un combattant Résistant se trouve à une distance de 3 cases ou moins d'une des deux cases d'accès de n'importe quel sas, ce sas ne peut pas être utilisé pour se déployer.

N.B. : Certains événements 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.

7.b Résistance



Hymne à la révolution : quand un personnage Résistant est mis **Hors de combat**, 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 de permettre à l'un de ses personnages d'effectuer une **action de Mouvement** supplémentaire pendant son activation. De plus tout combattant peut user d'un marqueur révolution pour effectuer une action de combat supplémentaire (esquive comprise).

VIII. Capacités des personnages

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

Armure (X) : chaque fois qu'un personnage subit des points de dommages, ceux-ci sont réduits de X.

Attraction : pendant son activation, ce personnage peut désigner un combattant adverse situé à une **distance** de 2 cases ou moins de lui, et sur lequel il dispose d'une **ligne de vue**, comme cible d'une action de Piratage. Si l'action est un succès, la cible est immédiatement déplacée d'une case (son nombre maximum d'actions de Mouvement n'est pas affecté) sur une case **périphérique** au personnage avec Attraction. Si aucune case **périphérique** n'est atteignable avec ce déplacement, la capacité est sans effet.

Bras excavateur : 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 Bras excavateur et doit être **libre** et accessible (pas derrière un mur, par exemple). Si aucune case n'est libre ou/et accessible, cette capacité est sans effet.



Ashton, personnage avec la capacité Bras excavateur



Ubume, personnage ciblé par cette capacité



Case possible pour repousser l'Ubume

Brouilleur : les alliés situés sur une case adjacente à ce personnage ne peuvent pas être la cible d'une action de combat.

Commandement : ce personnage permet aux combattants alliés situés sur une case périphérique d'utiliser sa valeur d'Int pour n'importe quel jet d'Intellect.

Enfouissement : lors de ses actions de mouvement, le personnage ne tient pas compte des murs ou portes pour bouger.

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.



Foreuse : 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. Sur un résultat de ,1 la foreuse est détruite et la capacité 'Foreuse' ne peut plus être utilisée ; sur 2 ou 3 rien ne se passe ; de 4 à 6 le mur adjacent est immédiatement détruit (on ne peut pas casser plus d'un mur par tour en utilisant cette capacité). Certains murs sont indestructibles (cf légende de la carte).

Hypnose : lorsque ce personnage effectue une action de Combat (corps-à-corps ou à distance), il peut forcer la cible de l'attaque à utiliser sa valeur d'Int au lieu de sa valeur de Cbt si elle décide d'effectuer une Esquive.

Matraque électrique : lorsque ce personnage effectue une action de Combat (corps-à-corps), si la cible subit au moins un point de Dommages, elle souffre d'un malus de -1 à ses valeurs de Mvt, Cbt et Int jusqu'à la fin du tour (son nombre maximum d'actions est directement affecté).

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 : le personnage ne peut pas ramasser de marqueur 'Équipement' et ne peut pas non plus utiliser d'équipement.

Pilote : ce personnage peut contrôler une figurine de 'robot'. Ainsi pendant son activation, le 'robot' aura le droit de puiser dans les actions du personnage possédant la capacité 'Pilote' (cf Robot).

Robot : lors de son activation, ce personnage peut (sans obligation) utiliser les actions du personnage de son choix possédant la capacité 'Pilote', si celui-ci est présent sur le terrain. Le personnage avec la capacité 'Robot' effectue ses actions mais celles-ci sont décomptées du nombre maximum d'actions autorisées au personnage possédant la règle 'Pilote'.

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

IX. Liste des Équipements



Bouclier de fortune : au moment où un adversaire annonce une attaque sur le possesseur du bouclier, celui-ci peut annoncer qu'il se défait de cette équipement pour gagner une action d'esquive gratuite.



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



Datadisk (utilisable par 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.



Virole 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 Dommages 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 (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** 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 subit un malus de -1 à sa valeur de Mvt jusqu'à la fin du tour (le nombre maximum d'actions est directement affecté).



Medikit (utilisable par Résistance uniquement) : lors de son activation le personnage peut utiliser le Medikit pour récupérer immédiatement deux points sur sa Jauge de Vie.



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.