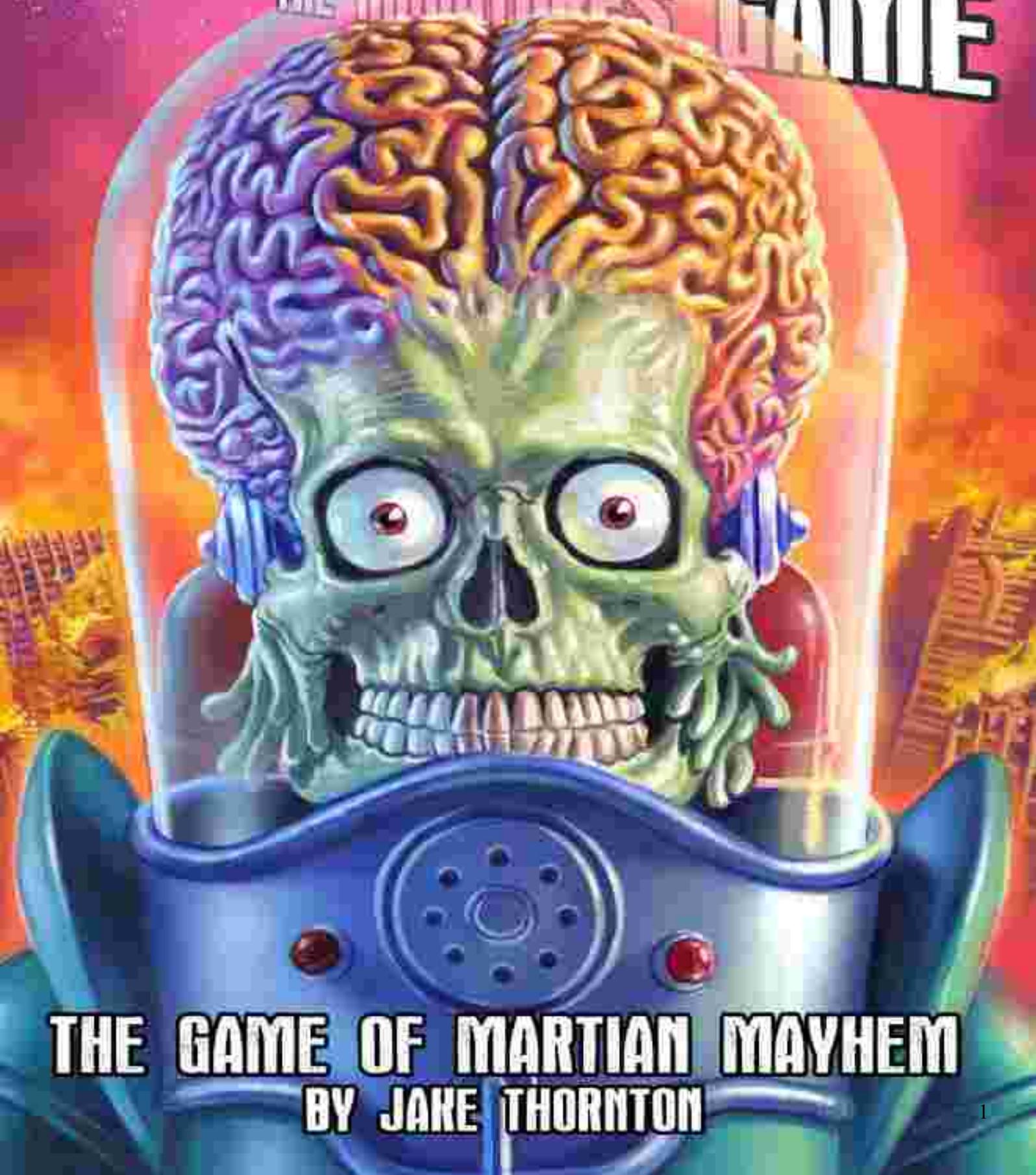


mantic

# MARS ATTACKS

THE MINIBOBS' GAME



THE GAME OF MARTIAN MAYHEM  
BY JAKE THORNTON

## Salutations !

Bienvenue dans **Mars Attacks!** Il s'agit de la première version publique de ces règles. Dans les pages suivantes, nous expliquons comment mettre en place et comment jouer le scénario d'introduction avec votre famille et vos amis afin que vous puissiez vous immerger dans le jeu. Les règles elles-mêmes sont listées à la fin de sorte que vous puissiez obtenir une table récapitulative avant de vous préoccuper des mécanismes de fonctionnement. Une fois que vous aurez parcouru les ruines de Greenville en tirant sur vos adversaires vous assimilerez les règles en peu de temps .



### Avant de commencer

Vous aurez besoin de quelques éléments pour jouer ce premier scénario. Certains que vous avez déjà, et d'autres que vous confectionnerez pour représenter ceux qu'ils vous manquent. La liste suivante montre le matériel idéal.

*Notez que les futurs scénarios intégreront une variété de cartes supplémentaires, des héros et des marqueurs. Ce ne sont que les règles de base pour vous aider à bien démarrer.*

- **Champ de bataille**
  - Une aire de jeu carrée de 60 cm de côté, divisée en 8 fois 8 carrées de 7,5cm de côté. Il est parfois appelé le plateau de jeu dans les règles.
  - Des murs de briques rouges détruits, des voitures écrasées, boîtes aux lettres, poubelles, cabines téléphoniques ou autres mobiliers urbains des temps modernes. Une quinzaine ou une vingtaine de petits morceaux devraient suffire.
- **Figurine**
  - 8 soldats de l'armée américaine.
  - 5 Martiens .
- **Dés**
  - Plusieurs D8, de préférence de 2 couleurs.
- **Cartes**
  - Un jeu de cartes Mars Attacks! à partager entre les joueurs. Voir page 9.
- **Marqueurs**
  - Il s'agit notamment des marqueurs d'Activation, de Points de Victoire (PV) , et de Créatures ou d'Artefacts à ramasser. Voir page 9.

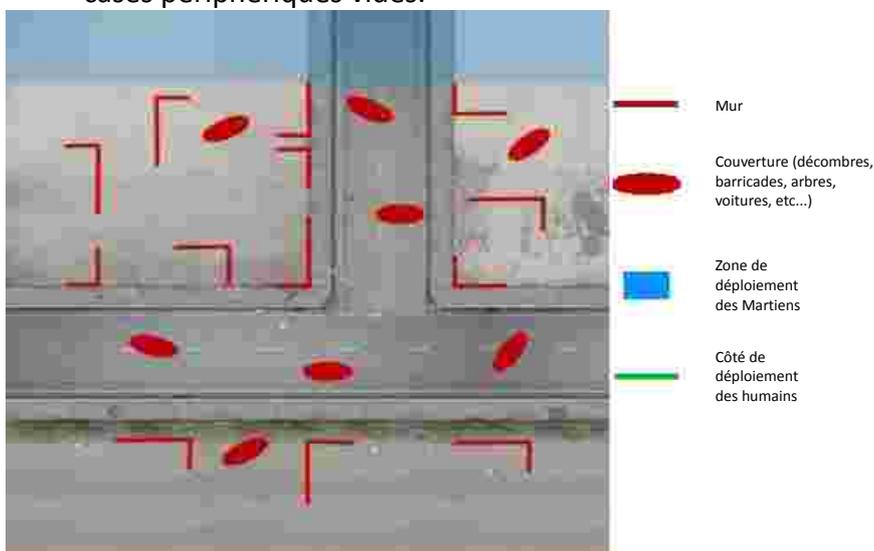
Une fois que vous avez tous les éléments énumérés ci-dessus, mettez en place le premier scénario tel que décrit à la page suivante.

## Scénario 1: Qui est là?

« Ils nous ont frappé fort et rapidement. Nous n'avions jamais deviné ce qui allait arriver, et nous l'avions payé le prix fort. Eh bien, maintenant il est temps de commencer à contre-attaquer. L'éclaireur Johns a repéré un groupe d'entre eux près de l'allée du centre commercial – bien, de toute façon, il est déjà détruit. Ils sont peu nombreux, alors je me suis dit que nous avions une chance. Il m'a précisé qu'ils étaient à la recherche de quelque chose, mais je vais m'arranger pour qu'ils ne le trouvent pas. Peut-être que nous pourrions récupérer une partie de leur équipement, aussi, nos savants commenceront à rechercher un moyen de les battre. Qu'est-ce qu'il nous reste à faire ? Qui est prêt à botter les culs de ces aliens ? »

Dans cette mission, un groupe de soldats de l'armée des États-Unis est détachée contre une force de Martiens Grunts, en cherchant à la fois à éliminer leurs ennemis et à récupérer certains artefacts dans le champ de bataille. Elle est conçue pour vous initier aux mécanismes du jeu, et donne une idée de la façon dont les différentes parties vont fonctionner. Une fois que vous aurez joué, pourquoi ne pas changer de camp et jouer à nouveau?

- Décidez qui va jouer les nobles défenseurs de l'humanité, et qui jouera l'ignoble menace martienne.
- Aménagez le terrain aussi proche du schéma indiqué ci-dessous. Essayez de diversifier les murs hauts et bas pour que les figurines se cachent derrière, et essayez de ne pas laisser de vastes zones sans couverture. Gardez les cases périphériques vides.



- Mélangez les 10 marqueurs Créatures et d'Artefacts face cachée. Puis, en utilisant un dé pour les lignes et l'autre pour les colonnes, placer de manière aléatoire huit d'entre eux, un par un, sur la carte (voir page 9). Mettez les 2 marqueurs restant de côté.
- Mélangez les cartes et en distribuer 4 à chaque joueur face cachée. Les cartes restantes sont placées face cachée en pile à côté du plateau à portée de main des deux joueurs. Les joueurs peuvent regarder leur propre cartes à tout moment, mais pas celles de leur adversaire.
- Le joueur martien place 5 Martiens dans sa zone de déploiement comme indiqué sur la carte.
- Le joueur humain dispose de 8 soldats. Ils démarrent le jeu hors du plateau. Au premier tour, ils doivent tous passer par la première ligne de cases sur le bord opposé de la zone de déploiement de Martiens.
- Le joueur humain commence.
- Les PV sont attribués pour :
  - Les deux parties - Tuer un ennemi au tir (+1 PV).
  - Les deux parties - Tuer un ennemi au cours d'un corps à corps (+2 PV).
  - Martiens seulement - Créature (+1 PV par marqueur, sans compter le premier).
  - Les humains seulement - Artefact (+1 PV par marqueur, sans compter le premier).

Par exemple, si le joueur Martien a tué en tirant sur 2 êtres humains (1PV + 1PV), a tué un troisième dans un corps à corps (2 PV) et avait recueilli une unique créature (0 VP), il aurait un total de 4 points de victoire. S'il avait alors trouvé en plus 2 Créatures (1PV + 1PV) et tué une quatrième personne dans un corps à corps (2 PV) alors il aurait un total de 8 PV et il pourrait gagner la bataille (voir Gagner un affrontement).

## Gagner le jeu

Chaque scénario présente différentes façons de gagner pour chaque faction avec des points de victoire (PV). La première équipe à gagner 8 points de victoire remporte immédiatement la partie. Vous gagnez également si l'adversaire n'a plus de figurine sur le plateau. Si les deux joueurs atteignent ou dépassent 8PV simultanément, le joueur qui a le plus haut score gagne. Si le dépassement est identique alors c'est le joueur dont c'est le tour qui gagne.

## Modèles

*Mars Attacks!* est une lutte entre les différents personnages de la force d'invasion martienne et l'héroïque défenseur des droits. Chaque personnage est représenté dans le jeu par une figurine séparée .

Il y a 2 grands types de personnage : Les soldats et héros.

- Les **soldats** sont des troupes de base de leur faction. Il n'y a qu'un petit nombre de types de soldats différents de chaque côté. Pour un même type, les soldats sont identiques. Ils n'ont pas de noms ou de figurine unique. Par exemple, vous pouvez utiliser n'importe quelle figurine de l'armée US pour représenter une unité soldat américain.
- Les **héros** sont uniques, et les scénarios de Mars Attacks! sont basés autour de leur fuite. Chacun est un individu avec une figurine spécifique pour le représenter et une combinaison spéciale de capacités pour battre leurs adversaires. Les héros ne sont pas utilisés dans ce premier cas de figure .

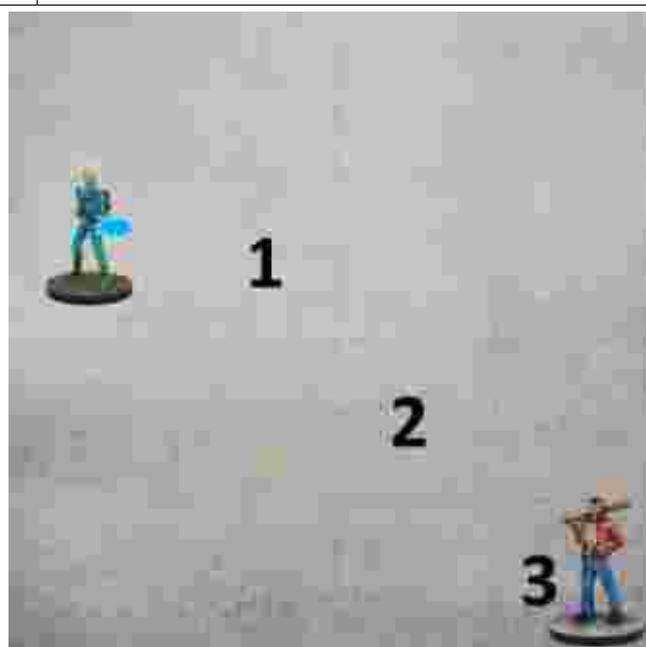


Figurine	Tir	Corps à corps	Résistance	Portée	Notes
Martien	4 et +	5 et +	6 et +	4	<b>Blindés:</b> Lorsque cette figurine effectue un jet de résistance contre un tir, ajouter 1 au nombre total de succès avant de le comparer au jet d'attaque ennemi. Si l'armure est la différence qui sauve la figurine, elle Panique.
Soldat US	5 et +	4 et +	6 et +	6	

## Caractéristiques

**Tir, Corps à corps** and **Résistance** sont les caractéristiques pour toutes les figurines. Elles sont notées par un numéro et un plus, par exemple 5 +. C'est ce que vous devez tirer sur chaque dé pour réussir le test de cette caractéristique.

Portée est le nombre maximum de cases où l'arme de la figurine peut tirer. Lors du comptage de la distance, ne jamais compter la case de la figurine, et toujours compter celui de la cible. Compter la distance la plus courte.



Le martien tire sur Buddy. La distance minimum est visualisée. Ainsi, Buddy est à 3 cases du martien et donc à portée de son désintégrateur.

# Jouer au jeu Mars Attacks!

## Tours de jeu et rounds

Le jeu est joué en plusieurs de tours. Chaque tour, toutes les figurines auront la possibilité d'effectuer des actions. «Action» signifie se déplacer, tirer, se battre au corps à corps ou utiliser des capacités spéciales dont ils disposent. Lorsqu'une figurine est sélectionnée pour effectuer une action, elle est dite «activée».

Chaque tour est divisé en une série de rounds où les joueurs alternent des actions avec leurs figurines. Lorsque tous les modèles des deux factions ont agi alors le round est terminée. Retirez tous les marqueurs Activation.

A la fin d'un round, chaque joueur (en commençant par celui qui a terminé le déplacement de ses figurines en premier) retire de sa main toutes les cartes qu'il ne veut plus vers la pile de défausse et en retire à partir de la pioche pour en avoir 4. Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

## Tour

- Durant un round, les joueurs utilisent leurs tours pour déplacer une figurine et combattre. Chaque figurine ne peut agir une fois par round.
- Chaque scénario vous indique quelle faction joue en premier son tour dans le premier round.
- Pour le deuxième round et les suivants, c'est le joueur qui a terminé le déplacement de ses figurines en premier dans le précédent round qui commencera le premier.
- Dans chaque tour, un joueur doit faire une des choses suivantes :
  1. Activer un maximum de deux figurines différentes.
  2. Activer une figurine et jouer une carte de sa main. Vous pouvez activer une figurine et ensuite jouer la carte ou inversement. Si la carte affecte l'une de vos propres figurines il doit s'agir de celle qui est déplacée ce tour.
  3. Jouez jusqu'à 2 cartes (mais seulement si vous n'avez pas de figurines pouvant agir durant ce round).
  4. Passer (mais seulement si vous n'avez pas de figurines pouvant agir durant ce round et que vous désirez terminer ce round). Après avoir passé, vous ne pouvez rien faire de plus dans ce tour sauf jouer des cartes en réponse aux actions de l'ennemi.

Les figurines et les cartes fonctionnent différemment. Une carte vous indique ce qu'il faut faire quand elle est jouée. Il suffit de suivre les instructions. Une fois l'effet de la carte résolu, elle est placée dans la pile de défausse.

## Activer une figurine

Une figurine peut effectuer l'une des actions suivantes à son tour quand elle est activée:

- Se déplacer jusqu'à 2 cases.
- Se déplacer jusqu'à 1 case et tirer.
- Tirer et ensuite se déplacer jusqu'à 1 case.
- Viser et tirer.
- Se relever (récupérer d'une panique) et se déplacer jusqu'à 1 case.
- Se relever (récupérer d'une panique) et tirer.

Si une figurine commence son tour dans une case contenant une ou plusieurs figurines ennemies qui ne sont pas paniquées, elle ne peut que combattre.

Si une figurine se déplace dans une case contenant une ou plusieurs figurines ennemies elle attaquera dans le cadre de ce mouvement.



Une figurine ne peut pas tirer si elle est dans la même case que des figurines ennemies.

Quand une figurine a agit, placer un marqueur d'activation à côté d'elle pour indiquer qu'elle ne peut plus agir à nouveau jusqu'au round suivant.

## Déplacements

Chaque figurine peut se déplacer de 1 ou 2 cases selon les actions que vous choisissez durant ce tour (voir ci-dessus).

Vous pouvez vous déplacer vers n'importe quelle case adjacente, y compris en diagonale, tant qu'elle n'est pas complètement bloquée par un obstacle. Le mouvement en diagonale n'est autorisée que lorsque les deux limites de case ne sont pas bloquées par un mur. Les personnages agile (ou désespérés!) peuvent facilement escalader les murs partiellement détruits, les murs incomplets peuvent être ignorés.

			
C'est un mur bloquant les deux limites de cases, ainsi le martien ne peut pas passer en diagonale.	C'est un mur bloquant les deux limites de cases, ainsi le martien ne peut pas passer en diagonale.	C'est un mur ne bloquant qu'une limite de cases, ainsi le martien peut passer en diagonale.	Il n'y a pas de blocage, le martien peut se déplacer en diagonale.

Une figurine peut se déplacer hors du plateau seulement quand il le fait dans le cadre d'une condition de victoire du scénario, et seulement par le bord prévu à cet effet. Il suffit de compter un déplacement pour la case au-delà de la carte pour sortir. Si un modèle n'est pas autorisé à quitter le plateau, alors traiter le bord comme un obstacle infranchissable.

Une fois qu'une figurine a quitté le plateau du jeu, elle ne peut pas revenir pour ce scénario.

Si vous vous déplacez dans une case qui contient une ou plusieurs figurines ennemies, vous finissez votre mouvement pour ce tour et combattez automatiquement l'un d'eux.

Vous pouvez repositionner une figurine dans la même case en choisissant d'agir et de se déplacer. Cela compte comme un déplacement d'une case, de sorte que vous pouvez vous repositionner (Déplacer) et puis tirer.

Vous ne pouvez pas sortir d'une case qui contient des figurines ennemies, sauf si elles sont toutes Paniquées.

## Combien par case ?

Chaque case peut contenir jusqu'à 6 figurines à un moment donné. Celles-ci peuvent de la même faction, ou bien mélangées. S'il y a déjà 6 figurines dans une case alors plus aucune ne peut entrer.

## Tir

Pour tirer sur une figurine ennemie vous devez faire un jet de dés. Toutefois, afin d'être en mesure de tirer sur un ennemi vous devez être capable de le voir. On appelle cela avoir une ligne de vue, ou LDV pour faire court. Il suffit de se pencher et de regarder à partir de la tête du modèle. Pourraient-ils voir leur cible ? Si un mur ou un autre élément du décor bloque entièrement leur point de vue à la cible alors ils ne peuvent pas. De même, si vous pouvez voir entièrement la figurine cible (y compris son socle), alors le tir est plus facile parce qu'elle n'est pas du tout protégée. Cette situation s'appelle une visée claire. La plupart du temps vous ne serez en mesure de voir qu'une partie d'une figurine - assez pour tirer, mais pas assez pour vous donner un bonus. C'est la norme pour les tirs.

Notez que nous nous focalisons sur les parties des figurines que vous pouvez voir - c'est juste pour savoir si vous pouvez voir certaines d'entre elles. En réalité, les figurines représentent les humains et les Martiens qui ne sont pas coincés dans une position et utiliseront les couvertures des murs et autres pour se cacher. Toutefois, par souci de simplicité, la règle la plus simple est de se demander « Que puis-je vraiment voir ? ». Ceci évite tout débat pour savoir si une chaussure, un fusil, un chapeau ou autre compte ou non. En bref, tout compte. Si vous pouvez voir une partie de la figurine, vous pouvez lui tirer dessus.

Vous ne pouvez pas tirer dans une case qui contient des figurines amis et ennemis.

Si vous pouvez voir la figurine cible alors prenez 3 dés. Si vous avez une visée claire (voir ci-dessus) prenez 4 dés. Si vous visez vous obtenez un dé supplémentaire. Lancez les dés préparés et résolvez chaque dé séparément. Chaque dé égal ou supérieur à la valeur Tir de la figurine vaut un succès. Si vous obtenez un 8, c'est un succès et vous obtenez un dé supplémentaire. Prenez un nouveau dé et lancez-le. Traitez-le comme vous avez fait pour vos premiers dés. Donc, si il est supérieur ou égal à la valeur de votre valeur de tir c'est une réussite, si il vaut 8, vous comptez un succès et prenez un autre dé, et ainsi de suite.

Lorsque vous avez fini de lancer les dés, comptez combien de succès que vous avez. C'est votre score totale d'attaque.

La figurine cible doit essayer d'esquiver le tir. Pour ce faire, le joueur adverse lance 3 dés comme vous le faisiez pour le tir, mais compare les résultats de ses dés à la valeur de résistance sa figurine. En dehors de cette différence, le nombre de succès est élaboré de la même façon.

Lorsque les deux joueurs ont fini de lancer leurs dés, comparer le nombre total de succès pour l'attaque et pour la résistance :

**Tirez Gagnants :** Blam! La figurine cible est tuée sous une pluie de balles ou par un éclair d'énergie. Supprimez-la de la carte.

**Egalité ou résistance victorieuse:**  
**Manqué!** La cible a esquivé, elle est sortie de la trajectoire de tir et est saine et sauve.



## Combat au corps à corps

Lorsqu'une figurine se déplace dans une case contenant une ou plusieurs figurines ennemies, elle ne peut poursuivre son mouvement. L'arrivant choisit qui il attaque parmi les figurines ennemies s'il y a au moins un soldat. Sinon, si seuls des Héros sont présents, c'est son propriétaire qui choisit lequel va défendre. Si une figurine commence son tour dans une case contenant une ou plusieurs figurines ennemies, il ne peut que se battre.

Les deux joueurs font maintenant leurs jets de dés pour leurs modèles. Les jets de dés sont modifiés de la même manière que ceux des tirs. La figurine attaquante doit utiliser sa valeur de corps à corps et celle défendant peut choisir d'utiliser soit la valeur de corps à corps ou la valeur résistance au moment du jet. Un modèle paniqué ne peut choisir que résistance.

Les deux figurines combattant commencent avec 3 dés. En outre, si une figurine vient de se déplacer dans la case ce tour-ci, elle obtient un dé supplémentaire pour sa charge dans la bataille. Une figurine qui a un ou des amis dans la même case ajoute également un dé supplémentaire (un seul supplémentaire, quel que soit le nombre d'amis présents).



Comparer les totaux pour trouver le résultat :

**Lutte Victorieuse :** Thwack ! Le modèle perdant est battu dans l'assaut et tué. Supprimez-le du plateau.

**Egalité ou résistance victorieuse :** Loupé ! La cible a esquivé le coup et est indemne.

Le combat termine l'activation du modèle pour le tour. Placez un marqueur activation à côté de lui.

**Important !** Le blindage n'a aucun effet pour un combat au corps à corps. Il est beaucoup plus facile pour les humains de tuer un martiens au corps à corps.

## Panique

Quand une figurine est abattue dans la même case qu'une autre, le survivant doit tester pour voir si elles sont ébranlée par l'expérience ou si elles serrent leurs dents et restent de marbre.

Chaque figurine est testée indépendamment par son propriétaire pour savoir si elle panique ou non, en lançant un dé pour chacune. Si il obtient 1-4, la figurine panique. Si il obtient un 5 ou + il peut continuer comme d'habitude.

Une figurine paniquée a été ébranlée par le choc et fait de son mieux pour se cacher. Allongez la figurine dans la même case afin de montrer cet état. Un modèle paniqué ne peut choisir que résistance lors d'un combat au corps à corps.

Se relever d'une panique dans une case qui contient un ou plusieurs ennemi déclenche un combat au corps à corps, comme décrit ci-dessus.



## Marqueurs créatures et artefact alien

Ils sont recherchés par une faction ou l'autre et vont aider à leur victoire. Les martiens veulent prendre des créatures pour des expériences sur les greffes et la mutation. Les êtres humains veulent les artefacts alien pour que leurs ingénieurs étudient le matériel martien pour espérer rivaliser avec leurs rayons et leurs soucoupes.

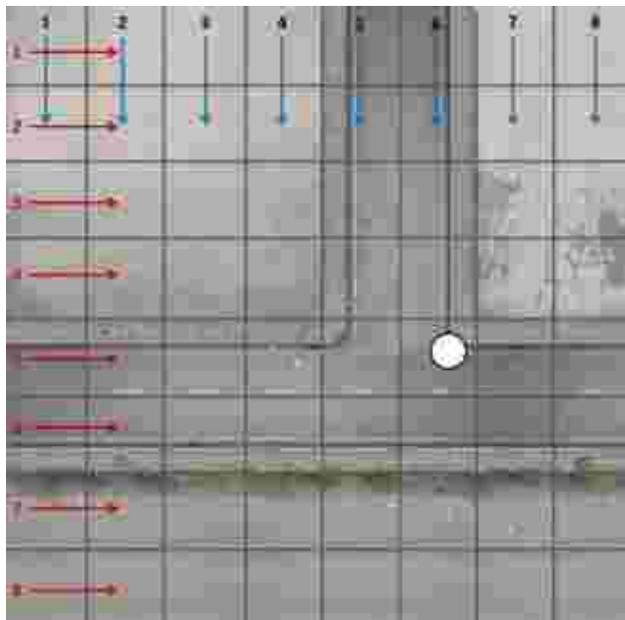
Au début du jeu, ces marqueurs sont placés au hasard, face cachée, sur le champ de bataille.

Quand une figurine est activée dans une case contenant un de ces marqueurs, il est retourné (s'il était face cachée) et révèle ce qu'il est. De même si une figurine se déplace dans une case contenant un marqueur.

Si une figurine martien révèle un marqueur de créature alors il est immédiatement retiré du plateau et placé devant le joueur martien.

Si une figurine humain révèle un marqueur d'artefact alien, il est immédiatement retiré du plateau et placé devant le joueur humain.

Si un Martien révèle un artefact alien ou si les humains découvrent une créatures, ils les ignorent. Le marqueur reste face visible sur le plateau pour être pris par leur adversaire plus tard - s'il peut y accéder en déplaçant une de ses figurines dans la case.



Pour placer un marqueur, lancer 2 dés. Un pour les colonnes et un pour les ligne, et le placer sur la case correspondante. Far exemple, si vous avez lancé un dé pour la ligne à 5 et un pour la colonne à 6, le marqueur sera placé comme indiqué ci-dessus.

Les créatures et les artefacts peuvent rapporter des point selon le scénario.

## Cartes

Mars Attacks! comprend un seul jeu de cartes qui sont utilisés par les humains et les Martiens.

En dehors des cartes d'événement , chaque carte possède deux effets énumérés dessus: un pour chaque faction. Chaque joueur ne peut utiliser que l'effet pertinent pour la faction qu'il joue.



Chaque joueur commence avec une main de 4 cartes. A la fin de chaque tour, chaque joueur peut choisir de rejeter toute cartes qu'il ne veut pas et d'en ajouter pour en avoir 4 dans sa main. Le joueur qui a déplacé la dernière figurine devra le faire en premier. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour faire une nouvelle.

Les cartes sont jouées, soit pendant votre propre tour (par exemple un bonus à un test tir) ou en réponse à une action ennemie (par exemple un bonus à un test de résistance). Vous pouvez jouer une seule carte pour chaque test.

Le joueur dont c'est le tour doit décider d'utiliser une carte pour un test particulier avant son adversaire. Les deux joueurs doivent décider ou non d'utiliser des cartes avant de lancer les dés pour le test.

Un effet de la carte est un bonus supplémentaire pour l'action d'une figurine pour ce tour. Ainsi, une figurine

peut effectuer son tour et puis recevoir une carte jouée sur elle. Une figurine est limitée à une action et une carte par tour.

### **Cartes de soutien**

Certaines des cartes sont appelées cartes de soutien. Ce sont des armes et des événements qui sont envoyés pour soutenir les patrouilles et simulent des événements dont la source est hors plateau de jeu, par exemple des soucoupes géantes ou des avions.

Celle-ci fonctionnent toutes de la même façon, même si l'effet de chaque carte de soutien est différent.

Les cartes de soutien sont jouées une à la fois et posées devant le joueur, classées par type. Les cartes de soutien restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient activées, ensuite, l'ensemble est défaussé. Vous ne pouvez pas activer l'effet de la Carte de soutien dans le tour où vous posez la(les) carte(s). Vous ne pouvez faire appel qu'à vos propres cartes.

Activer une carte compte comme jouer une carte (même si vous n'avez pas réellement joué une nouvelle carte à ce stade).

Dans tous les cas, plus vous posez de cartes plus précises ou plus puissantes sera l'effet.

Les figurines tuées par des effets des cartes de soutien comptent pour les PV du scénario.

### **Cartes Événement**

Les cartes d'événement font partie des effets globaux du champ de bataille alors que nous ne représentons qu'une petite zone de l'invasion, ce que nous voyons sur le plateau n'est pas toute la bataille. En réalité, il s'étend au-delà des frontières de notre escarmouche.

Les cartes d'événement n'ont qu'un seul effet qui doit être activé dès qu'elles sont jouées.

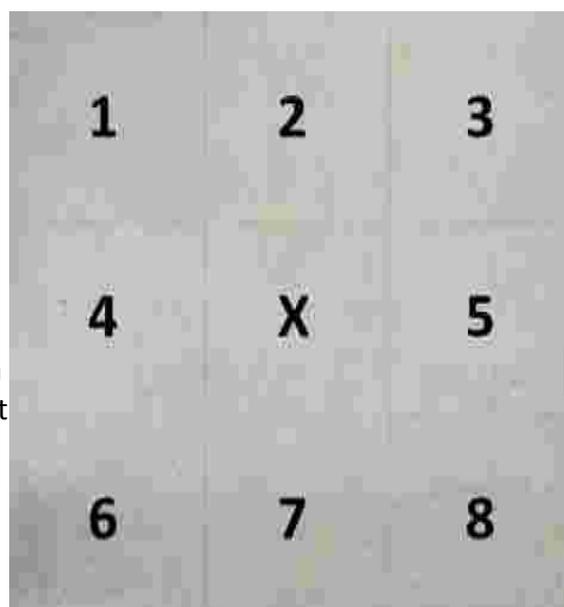
Si un joueur en a une dans sa main initiale du début du jeu, alors elles doivent être jetées et remplacées. Continuez jusqu'à ce qu'aucun joueur ne détienne de carte d'événement dans sa main.

À la fin d'un round, quand les deux joueurs complètent leur main de cartes, s'il(s) tire(nt) une(des) carte(s) événement(s), elle(s) est(sont) résolue(s) immédiatement dans l'ordre du tirage. Continuer à tirer des cartes de cette façon jusqu'à ce que les deux joueurs aient une main pleine de 4 cartes sans carte d'événement.

### **Dispersion**

Certains événements auront besoin de déplacer aléatoirement une figurine ou un marqueur sur de la carte. Ces mouvements aléatoires de figurines ou de marqueur sont appelés dispersion et sont généralement déterminés par un seul lancé de dés. Utilisez le diagramme de dispersion ci-contre, et déplacez la figurine ou l'élément en question dans le sens spécifié.

Sauf règle contraire, si le mouvement de dispersion pousserait la figurine ou le marqueur hors du plateau ou dans une case qui est déjà pleine alors elle(il) reste à sa place. Il n'y a pas de besoin de relancer le dé.







<p><b>Rayon de la Mort</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 3. Résoudre comme un tir à 6 dés nécessitant 3 et + contre un jet de résistance sur toutes les figurines (ami ou ennemi) dans la case cible.</p> <p>1: ne fait rien.  2: active une frappe d'artillerie sur une ligne ou une colonne choisie, mais la place exacte sur cette ligne ou colonne est tirée de manière aléatoire par un dé.  3: active l'artillerie ciblée sur n'importe quelle case au choix du joueur.</p> <p><b>Evitement chanceux</b></p> <p>A jouer quand un humain est tué. La figurine survie miraculeusement, sauvée par une bible de poche, une nuée d'oiseaux, ou un autre coup de chance. La figurine ne compte pas dans les points de victoire.</p>	<p><b>Rayon de la Mort</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 3. Résoudre comme un tir à 6 dés nécessitant 3 et + contre un jet de résistance sur toutes les figurines (ami ou ennemi) dans la case cible.</p> <p>1: ne fait rien.  2: active une frappe d'artillerie sur une ligne ou une colonne choisie, mais la place exacte sur cette ligne ou colonne est tirée de manière aléatoire par un dé.  3: active l'artillerie ciblée sur n'importe quelle case au choix du joueur.</p> <p><b>Splat !</b></p> <p>Réduire 1 dé à un lancer de résistance des martiens.</p>	<p><b>Petite Taille Difficile</b></p> <p>Ajouter 1 dé à un lancer de résistance des martiens.</p> <p><b>Mitrailage</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 3. Résoudre comme un tir à 3 dés nécessitant 4 et + contre un jet de résistance sur toutes les figurines (ami ou ennemi) dans chaque case cible.</p> <p>1: ne fait rien.  2: active un Mitrailage sur une ligne ou une colonne choisie et dans une direction précisée (sur 4 cases), mais la place exacte sur cette ligne ou colonne est tirée de manière aléatoire par un dé.  3: active un Mitrailage centré sur n'importe quelle case au choix du joueur et se poursuivant sur 4 cases au total dans la direction choisie.</p>
<p><b>Nous Sommes Vos Amis</b></p> <p>Ajouter 1 dé à un lancer de combat au corps à corps des martiens.</p> <p><b>Furtivité</b></p> <p>Une figurine humaine peut se déplacer d'une seule case. S'il arrive dans une case contenant un martien, ils se battent comme d'habitude. Elle peut être jouée sur une figurine qui a déjà été activée, ou ne sera pas marquée comme activée si elles ne l'étaient pas déjà.</p>	<p><b>Petite Taille Difficile</b></p> <p>Ajouter 1 dé à un lancer de résistance des martiens.</p> <p><b>Enrayement</b></p> <p>A jouer sur une carte de soutien ennemie. Les deux cartes sont défaussées.</p>	<p><b>Toujours Plus</b></p> <p>Quand vous jouez cette carte, vous pouvez ramener une figurine martienne qui a été tuée. Ceci représente des renforts arrivant et n'est pas une résurrection du «mort». Placez cette figurine dans n'importe quelle case de déploiement martienne du plateau de jeu, elle peut soit tirer soit se déplacer d'une seconde case. Elle est ensuite marquée comme activée.</p> <p><b>Evitement chanceux</b></p> <p>A jouer quand un humain est tué. La figurine survie miraculeusement, sauvée par une bible de poche, une nuée d'oiseaux, ou un autre coup de chance. La figurine ne compte pas dans les points de victoire.</p>
<p><b>Contrôle de l'Esprit</b></p> <p>Si l'ennemi a un type activable de cartes de soutien en face de lui, alors vous pouvez l'utiliser comme s'il s'agissait du votre. Il suffit de suivre les règles de ce soutien et ensuite de les défausser.</p> <p><b>Ingéniosité Humaine</b></p> <p>Donner 1 dé supplémentaire à un tir, un combat au corps à corps ou un test de résistance. Choisir au moment d'utiliser la carte.</p>	<p><b>Nous Venons En Paix</b></p> <p>Ajouter 1 dé à un lancer de tir des martiens.</p> <p><b>Splat !</b></p> <p>Réduire 1 dé à un lancer de résistance des martiens.</p>	<p><b>Nous Venons En Paix</b></p> <p>Ajouter 1 dé à un lancer de tir des martiens.</p> <p><b>N'Est-Il pas Mignon?</b></p> <p>Choisissez un Martien. Il est distraits par un mignon petit chaton, chiot ou un élégant oiseau chanteur qui aurait être parfait pour des expériences. Le martien est marquée comme activée pour ce tour.</p>

<p><b>Rayon paralysant</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 3. Pour chaque figurine (ami ou ennemi) sur la case ciblée et les 8 autres adjacentes, lancer un dé et le comparer à sa valeur de résistance. En cas d'échec de résistance, la cible est marquée comme activée, si elle ne l'est pas déjà.</p> <p>1: ne fait rien.  2: active un rayon paralysant sur une ligne ou une colonne choisie, mais la place exacte sur cette ligne ou colonne est tirée de manière aléatoire par un dé.  3: active un rayon paralysant sur n'importe quelle case au choix du joueur.</p> <p><b>Ingéniosité Humaine</b></p> <p>Donner 1 dé supplémentaire à un tir, un combat au corps à corps ou un test de résistance. Choisir au moment d'utiliser la carte.</p>	<p><b>Rayon de la Mort</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 3. Résoudre comme un tir à 6 dés nécessitant 3 et + contre un jet de résistance sur toutes les figurines (ami ou ennemi) dans la case cible.</p> <p>1: ne fait rien.  2: active une frappe d'artillerie sur une ligne ou une colonne choisie, mais la place exacte sur cette ligne ou colonne est tirée de manière aléatoire par un dé.  3: active l'artillerie ciblée sur n'importe quelle case au choix du joueur.</p> <p><b>Splat !</b></p> <p>Réduire 1 dé à un lancer de résistance des martiens.</p>	<p><b>Nous Venons En Paix</b></p> <p>Ajouter 1 dé à un lancer de tir des martiens.</p> <p><b>Dispute</b></p> <p>Choisissez deux Martiens dans la même case, au moins l'un d'eux n'est pas marqué comme activé. Ils commencent à argumenter sur celui qui a désintégré le plus d'humains. Tous deux sont marqués comme activés pour ce round.</p>
<p><b>Rayon paralysant</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 3. Pour chaque figurine (ami ou ennemi) sur la case ciblée et les 8 autres adjacentes, lancer un dé et le comparer à sa valeur de résistance. En cas d'échec de résistance, la cible est marquée comme activée, si elle ne l'est pas déjà.</p> <p>1: ne fait rien.  2: active un rayon paralysant sur une ligne ou une colonne choisie, mais la place exacte sur cette ligne ou colonne est tirée de manière aléatoire par un dé.  3: active un rayon paralysant sur n'importe quelle case au choix du joueur.</p> <p><b>Tir de Barrage</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 2. Pour chaque figurine (ami ou ennemi) dans la case ciblée et les 8 cases adjacentes, lancer un dé unique et de le comparer à la valeur résistance des figurines. S'ils échouent (lancer sous leur valeur) alors elles sont paniquées.</p> <p>1: appels du tir de barrage sur une ligne ou une colonne choisie par le joueur, mais la place exacte sur la ligne ou la colonne est aléatoire en lançant un dé.  2: appels ciblés du tir de barrage centré sur une case au choix du joueur.</p>	<p><b>Rayon paralysant</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 3. Pour chaque figurine (ami ou ennemi) sur la case ciblée et les 8 autres adjacentes, lancer un dé et le comparer à sa valeur de résistance. En cas d'échec de résistance, la cible est marquée comme activée, si elle ne l'est pas déjà.</p> <p>1: ne fait rien.  2: active un rayon paralysant sur une ligne ou une colonne choisie, mais la place exacte sur cette ligne ou colonne est tirée de manière aléatoire par un dé.  3: active un rayon paralysant sur n'importe quelle case au choix du joueur.</p> <p><b>Splat !</b></p> <p>Réduire 1 dé à un lancer de résistance des martiens.</p>	<p><b>Ruse Alien</b></p> <p>Comment est-il arrivé ici? Une figurine martienne se déplace d'une seule case. Si elle se déplace dans une case contenant un humain alors ils se battent comme d'habitude. Elle peut être jouée sur une figurine qui a déjà été activée, et ne comptera pas comme activé si elles ne l'étaient pas déjà.</p> <p><b>Tir de Barrage</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 2. Pour chaque figurine (ami ou ennemi) dans la case ciblée et les 8 cases adjacentes, lancer un dé unique et de le comparer à la valeur résistance des figurines. S'ils échouent (lancer sous leur valeur) alors elles sont paniquées.</p> <p>1: appels du tir de barrage sur une ligne ou une colonne choisie par le joueur, mais la place exacte sur la ligne ou la colonne est aléatoire en lançant un dé.  2: appels ciblés du tir de barrage centré sur une case au choix du joueur.</p>
<p><b>Rayon paralysant</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 3. Pour chaque figurine (ami ou ennemi) sur la case ciblée et les 8 autres adjacentes, lancer un dé et le comparer à sa valeur de résistance. En cas d'échec de résistance, la cible est marquée comme activée, si elle ne l'est pas déjà.</p> <p>1: ne fait rien.  2: active un rayon paralysant sur une ligne ou une colonne choisie, mais la place exacte sur cette ligne ou colonne est tirée de manière aléatoire par un dé.  3: active un rayon paralysant sur n'importe quelle case au choix du joueur.</p> <p><b>Enrayement</b></p> <p>A jouer sur une carte de soutien ennemie. Les deux cartes sont défaussées.</p>	<p><b>Nous Venons En Paix</b></p> <p>Ajouter 1 dé à un lancer de tir des martiens.</p> <p><b>Tir de Barrage</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 2. Pour chaque figurine (ami ou ennemi) dans la case ciblée et les 8 cases adjacentes, lancer un dé unique et de le comparer à la valeur résistance des figurines. S'ils échouent (lancer sous leur valeur) alors elles sont paniquées.</p> <p>1: appels du tir de barrage sur une ligne ou une colonne choisie par le joueur, mais la place exacte sur la ligne ou la colonne est aléatoire en lançant un dé.  2: appels ciblés du tir de barrage centré sur une case au choix du joueur.</p>	<p><b>Contrôle de l'Esprit</b></p> <p>Si l'ennemi a un type activable de cartes de soutien en face de lui, alors vous pouvez l'utiliser comme s'il s'agissait du votre. Il suffit de suivre les règles de ce soutien et ensuite de les défausser.</p> <p><b>Tir de Barrage</b></p> <p>Carte de soutien. Monter jusqu'à 2. Pour chaque figurine (ami ou ennemi) dans la case ciblée et les 8 cases adjacentes, lancer un dé unique et de le comparer à la valeur résistance des figurines. S'ils échouent (lancer sous leur valeur) alors elles sont paniquées.</p> <p>1: appels du tir de barrage sur une ligne ou une colonne choisie par le joueur, mais la place exacte sur la ligne ou la colonne est aléatoire en lançant un dé.  2: appels ciblés du tir de barrage centré sur une case au choix du joueur.</p>

<p><b>Voiture Volante</b></p> <p>Jeté par une explosion ou un robot martien, une voiture vole dans les airs et s'écrase dans le champ de bataille. Choisissez une direction (de gauche à droite ou de droite à gauche) et lancer un dé pour voir sur quelle ligne la voiture va rouler. Ensuite, lancer encore un dé pour déterminer où la voiture atterrit. Toutes les figurines de cette case sont frappés par un tir à 5 dés nécessitant 4+ contre un jet de résistance. Lancer une fois pour la voiture, puis pour chaque figurine séparément. Une fois résolu cette case, la voiture continue à se déplacer, rebondissant sur la case à côté. Les dégâts sont résolus de la même manière pour les malchanceux de cette case. La voiture rebondit sur une dernière case, causant des dommages analogues. Si elle s'arrête sur le plateau de jeu, alors utiliser une figurine si vous en avez une, sinon, utiliser le marqueur fourni. Si vous utilisez ce marqueur alors il bloque tous LDV passant au travers. La figurine est traitée comme une pièce normale du paysage. Si la voiture quitte le plateau, elle est sans effet.</p>	<p><b>Tir perdu</b></p> <p>Un tir d'artillerie perdu frappe au hasard le champs de bataille. Lancer un dé pour la ligne et un pour la colonne pour désigner le centre du tir d'artillerie. L'artillerie est résolu en 5 dés avec un niveau 5 et + contre un test de résistance sur toutes les figurines de cette case ainsi que les 8 cases adjacentes. Lancer une fois pour l'artillerie dans chaque case et une fois pour chaque figurine dans la zone d'explosion.</p>	<p><b>Garder la tête baissée</b></p> <p>Ils ne savent pas exactement où est l'ennemi, mais ils font toujours feu ! Lancez un dé pour la ligne et un pour la colonne pour déterminer le centre du tir de barrage. Pour chaque figurine (ami ou ennemi) dans la case cible plus les 8 cases adjacentes lancer un dé unique et le comparer à la valeur de résistance de chaque figurine. S'ils échouent (lancer sous leur valeur) alors elles sont paniqués.</p>
<p><b>Barbecue sur pied</b></p> <p>Pour s'amuser, les martiens ont lancé le rayon de la mort sur un troupeaux de bétail. Les malheureuses bêtes, prises de panique ont fuies, entièrement hors de contrôler. Lancer un dé pour voir où ils entrent sur le plateau (par rapport au joueur qui a activé la carte). 1-2: bordure la plus rapprochée; 3-4: bord gauche; 5-6: bord opposé; 7-8: bord droit. Lancer un second dés pour voir où le long de ce bord ils arrivent. Placez le pion sur cette case et résoudre les effets. Puis lancer un dé pour déplacer le marqueur de 4 cases dans cette direction. Si elles courent hors d'un bord du champ de bataille et ont encore mouvement restant elles sont retirées de la partie. Sinon, elles ne s'arrêtent seulement que contre un mur. Si le troupeau se déplace dans une case contenant une figurine, elle devient paniquée. Si elle était déjà paniquée alors elle est piétinée pour un lancé à 4 dés pour 4 et + contre sa résistance. A la fin de chaque tour, si les vaches sont toujours sur le plateau, elles seront déplacées à nouveau comme détaillé ci-dessus. Vaches de enflammée ne peut pas être attaqué, ignore l'artillerie, ...</p>	<p><b>Terreur dans les rues!</b></p> <p>Parmi les décombres de Greenville, il y a encore beaucoup d'âmes apeurées qui ont survécu à la première attaques, mais n'ont pas encore trouvé un endroit sûr pour se cacher. Espérons qu'ils puissent trouver un abri avant que les martiens ne les emmènent pour l'expérimentation! Lancer un dé, sur un 1-2, un civil est ajouté sur le plateau, sur un 3-6, deux civils sont ajoutés, sur un 7-8, trois civils sont ajoutés. Pour chacun d'eux, lancez un dé pour la ligne et un pour la colonne. Si la case désignée déjà une figurine, lancer à nouveau.</p> <p>Ces civils comptent comme des artefacts et des créatures - c'est à dire qu'ils peuvent être «capturés» par chaque faction pour gagner des PV. Cela fait suite à la règles normales pour les artefacts et les créatures. A la fin de chaque round, lancer la dispersion pour chacun des civils et le déplacer d'une case dans cette direction, à moins que la case ne soit bloquée par une paroi. Si un civile sort du champ de bataille, il est retiré du jeu.</p>	<p><b>Ailes de la Mort</b></p> <p>Avec un bruit strident épouvantable, un énorme insecte mutant descend des cieux! Lancez un dé pour la ligne et un pour la colonne. Si aucune figurine n'est présente dans la case, placer le marqueur. Sinon, résoudre l'attaque de l'insecte comme décrite ci-dessous. A la fin de chaque round, si une figurine est toujours dans la même case que l'insecte, résoudre l'attaque de l'insecte. Sinon, lancez une dispersion et le déplacer d'une case dans cette direction, en ignorant les murs. Retirez si elle quitte le plateau de jeu. Attaque d'insecte Choisissez une figurine dans la case comme cible de l'attaque de l'insecte en lançant un dé : sur un 1-4 le joueur humain choisit, sur un 5-8 c'est le joueur martien. Résoudre un combat, avec l'insecte en lançant 4 dés nécessitant 4 et +. Si la figurine cible est victorieuse, l'insecte est retirée du jeu. Autrement, la figurine survit, l'insecte l'arrache du sol et le repose avec lui aléatoirement – un lancer pour la ligne et la colonne pour ce lieu le lieu. Si l'insecte est la cible d'un tir ou d'un corps à corps, il résistera en lançant 3 dés nécessitant 4 et +.</p>

Artefact	Artefact	Artefact	Artefact	Artefact	Activé	Activé	Activé	Activé
Créature	Créature	Créature	Créature	Créature	Activé	Activé	Activé	Activé
Activé	Activé	Activé	Activé	Activé	Activé	Activé	Activé	Activé

## Les héros

Les héros font des choses héroïques, mais même eux, ils ont des limites. Pour simuler les héros (mais pas trop puissants), chacun a un certain nombre de points à dépenser sur les caractéristiques héroïques. Chaque point de peut être consacré à un certain nombre d'actions différentes qui varie en fonction du héros. Utilisez un compteurs pour garder une trace du reste des points pour chaque héros. Ce nombre est fixé pour une seule bataille, et sera renouvelé au début de la prochaine partie.

Les points peuvent être utilisés de trois façons :

- 1) **Pour éviter une blessure.** Chaque fois qu'un héros est "tué" par une attaque quelconque, ils utilisent automatiquement un point pour ignorer entièrement les dégâts. Cela se produit immédiatement. S'il ne reste aucun point, le héros meurt. C'est le moment de lui créer une belle épitaphe afin qu'il repose en paix.
- 2) **Pour en faire plus à leur tour.** En plus d'effectuer des action normales, un héros peut dépenser jusqu'à un point soit pour:

1. **Se déplacer** d'une case supplémentaire.

2. **Tirez** sur une figurine ennemie.

3. **Lutte** au corps à corps contre une figurine ennemie qui est sur la même case.

Ceci est une action supplémentaire quelque soit les mouvements, tirs ou combats déjà effectués par le héros à son tour. Le point peut être utilisé soit au début du tour, soit à la fin, mais pas au milieu.

- 3) **Utilisez une capacité héroïque.** Si le héros a une capacité héroïque alors il peut la déclencher au prix d'un point. Voir la liste des capacités héroïques pour leurs effets. Le moment de l'activation (et donc de dépense du point) dépend de la capacité. Chaque fois qu'une figurine utilise l'une de ces capacités il lui en coûte un point.

## Protéger et servir

Eva.

Ses statistiques sont:

•**Tir:** 3 +

•**Corps à corps:** 4 +

•**Résistance:** 5 +

•**Portée:** 3

•**Points:** 4

•**Notes:** *Autorité*



### Capacité Héroïque: Autorité

C'est un chef!

Une figurine avec cette capacité peut être activée en premier. A part cela, le round est poursuivi comme d'habitude.

Si les deux joueurs veulent utiliser cette capacité alors la figurine appartenant à celui qui serait normalement le premier joue d'abord. Les deux modèles doivent payer un point.

# Angoisse adolescente

L'ado Troy.

Ses statistiques sont:

- **Tir:** 4 +
- **Corps à corps:** 6 +
- **Résistance:** 5 +
- **Portée:** 6
- **Points:** 3
- **Notes:** *trop de nuits blanches*

## Capacité Héroïque: Trop de nuits blanches

Il a passé des milliers d'heures à jouer aux jeux en ligne comme assassin, et maîtrise les ruses pour effectuer un coup parfait.

Une figurine avec cette capacité obtient un mouvement supplémentaire d'une case si elle ne tue pas sa cible avec un tir. Le mouvement pour s'abriter doit être pris immédiatement ou il sera perdu.



# Garde à vous !

Le sergent est un vétéran, il a fait plus de guerres qu'on ne peut en compter.

Ses statistiques sont:

- **Tir:** 4 +
- **Corps à corps:** 4 +
- **Résistance:** 6 +
- **Portée:** 6
- **Points:** 2
- **Notes:** *Courageux, Suivez-moi!*

## Capacité Héroïque: Suivez-moi!

La figurine est un leader né, quelqu'un avec une autorité incontestée sur les troupes.

Compléter l'activation de la figurine comme d'habitude. Si vous voulez déclencher cette capacité, désigner jusqu'à quatre autres figurines non activées de la même faction à moins de 2 cases de lui. Une à la fois, ces figurines sont maintenant activées. Finir chaque activation avant de passer à la suivante. Comme d'habitude, toutes les figurines sont marquées comme activées une fois qu'elles ont terminé leurs actions.

Comme ces activations supplémentaires sont toutes déclenchées par la capacité du modèle d'origine, elles ne comptent que pour l'activation d'une figurine unique dans le tour du joueur.

## **Courageux**

La capacité Courage n'est pas une capacité héroïque ainsi elle ne coûte rien à l'utilisation.

La figurine a un grand sens du devoir et de l'honneur. Elle estime qu'il est de son devoir de protéger les civils les plus faibles du danger.

Une figurine avec cette capacité plongera devant le feu de l'ennemi pour sauver les civils. Si une case contenant plus d'une figurine est la cible d'une attaque, le courageux devra être ciblé si possible. Cela s'applique à la fois à la ligne de vue et que pour les combats. Si plus d'une figurine courageuse est une cible potentielle, son propriétaire peut choisir celui qui saute pour sauver les autres. De toute évidence, si l'attaquant ne peut voir une figurine courageuse alors il ne peut pas la cibler.

Les attaques qui frappent toutes les figurines dans une case en même temps (comme l'artillerie) ne sont pas affectées.

