



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)



TOUR DE JEU

I. PHASE D'INITIATIVE

1) Tuiles d'ordre

- Chacun, à son tour, **tire**, au hasard, jusqu'à avoir **5 tuiles** ordre derrière son écran
- Si sac vide, remettre la **défausse** dans le sac
- **1^{er} tour** uniquement : si on veut, on peut en repiocher 5 autres & remettre ses 5 premières dans le sac.

2) Points de commandement (PC)

Chacun reçoit **X PC** (cfr scénario) + **Y PC** (cfr bonus des personnages) : derrière son écran

3) Détermination de l'initiative

Cfr scénario

4) Autres effets

Cfr règles avancées / scénario

II. PHASE D'ACTIVATION

Chacun à son tour effectue **une** des actions suivantes :

1) Activer 1 personnage (X PC)

Tourner sa carte de **90°** & :

- En attente d'ordre : ne rien faire d'autre que de la tourner à 90°
- En attente de déploiement : lui affecter une tuile d'ordre sans l'exécuter
- lui affecter 1 tuile d'ordre & dépenser des PC & exécuter les ordres
 1. Sélectionner **1 section** d'ordre de la ou des tuile(s) d'ordre du perso choisie(s)
 2. Placer les PC à côté de la ou des sections d'ordre choisies & exécuter l'ordre
 3. Placer des PC à côté d'une **autre section** d'ordre & l'exécuter
 4. ...

On peut exécuter des ordres de tuiles différentes ou de la même tuile d'ordre

Contraintes sur les PC

- Les PC ne peuvent être dépensés que sur des zones d'ordre **vides**
- Le **nombre** de PC sur une zone d'ordre \leq nombre indiqué
- Le nombre total de PC sur un **perso** \leq PC max par tour sur sa carte perso
- Une **section** d'ordre contenant 1 PC ou plus ne peut être exécutée **qu'une seule fois**
- Des zones d'ordre **différentes** doivent être exécutées comme des ordres **séparés** (pas fusionnés)

2) Ré-activer 1 personnage (X PC)

Uniquement si **tous** les personnages sont activés

On peut lui affecter une tuile d'ordre et dépenser des PC

3) Tirer une tuile ordre du sac (1 PC)

4) Choisir une tuile ordre de la défausse (2 PC)

5) Passer

Si tous les joueurs passent **successivement** \rightarrow phase finale

On peut faire une autre **action** après avoir passé

Fin de round : A chaque fois qu'un joueur a réalisé une des 5 actions :

Fermer les portes coulissantes

III. PHASE FINALE

- Voir si les conditions de **victoire** sont remplies
- **Désengager** les perso & équipements (90°)
- Mettre toutes les **tuiles d'ordre** affectées aux perso dans la **défausse** face cachée
- Remettre à la **banque** tous les PC y compris ceux non dépensés derrière les écrans (mais pas les blessures !)
- Les joueurs qui ont plus de **5 tuiles** ordre derrière leur écran doivent défausser min le surplus
- Tous les joueurs peuvent **défausser des tuiles** ordre de derrière leur écran
- Tous les joueurs **montrent combien de tuiles** ordre il leur reste derrière leur écran
- Déclencher d'autres effets d'autres éléments
- Avancer le **marqueur de tour**

ORDRE DE MOUVEMENT



Pour chaque PC dépensé le perso se déplace jusque χ pts de mouvement (χ = sa valeur de mouvement sur sa carte perso)

On peut dépenser des PC sur 1 section d'ordre mouvement qui contient déjà des PC (exception)

On peut également **fragmenter** ses ordres de mouvement. Ex: mv (1PC) / corps à corps (1PC) / mv (1PC)

1 point de mouvement = D'une case à 1 case adjacente orthogonalement (pas à travers 1 mur ou porte)

On peut **traverser** 1 case contenant 1 perso ami ou 1 perso mort

On ne peut pas pénétrer dans 1 case d'1 **élément de sol** non détruit (ligne jaune pointillée)

À la fin du mv : **1 seule figurine** sur la case (il peut y avoir 1 mort)

Choisir l'**orientation** de la figurine face à 1 des 4 côtés (couteau)

Porte

- Si 1 fig est adjacente orth & face à 1 porte (orientée vers elle), elle peut l'**ouvrir** pour 1 pt de mouvement



porte Couissante



porte en Bois

- 1 perso ne sait pas fermer 1 porte coulissante (automatique)
- 1 porte en bois reste ouverte tant qu'on ne la ferme pas avec 1 point de mouvement
- 1 porte avec l'icône **carte magnétique** ne peut être ouverte que par 1 perso avec 1 carte magnétique sur la carte. Si pas, il peut la détruire

N'importe qui peut fermer une porte en bois avec l'icône carte magnétique même sans carte magnétique

- Quand 1 perso traverse 1 autre perso ami ou mort, il peut lui prendre sa carte magnétique
- Placement des portes : **jamais sur un double mur** mais OK sur un simple mur (ce simple mur n'existe pas)

Sortir du plan : Le perso est hors de danger mais ne peut plus revenir en jeu.



carte Magnétique

porte nécessitant une carte Magnétique

CORPS A CORPS



Contre un personnage

- Dépenser 1 PC ou + sur un ordre de corps à corps
- Choisir une **figurine ennemie** adjacente orth & pas à travers 1 mur/porte
- Pour attaquer **plusieurs ennemis** adjacents, dépenser des PC sur plusieurs zones d'ordre corps à corps
- Déterminer la force de combat**

Cercle intérieur de la base : bleu foncé / bleu clair / gris & voir sur carte perso

= nombre de dés de combats ou de touches automatiques

Frapper fort : Par PC au-delà du 1^{er} : +1 dé (si possible d'en dépenser plus)

- Lancer les **dés** & résoudre le corps à corps



une touche critique

zéro touche normale

une touche normale

deux touches normales (ignorez le symbole de)

- D'abord infliger les touches critiques & blesser éventuellement le perso**

1 touche critique = 1 blessure automatique

Le **défenseur** ne peut toucher l'attaquant qu'avec des touches critiques

- Touches normales**

- Le défenseur additionne :
Ses touches normales + ses touches automatiques + sa valeur d'armure = valeur défensive
- L'attaquant additionne :
Ses touches normales + ses touches automatiques
- Si valeur d'attaque > valeur défensive : 1 blessure pour chaque touche excédentaire
- Si valeur d'attaque ≤ valeur défensive : rien ne se passe

Perso blessé



Si nombre de blessure = pts de vie : Retourner sa carte face blessée & enlever les blessures


Placer les **blessures restantes** sur la face blessée

Perso mort

Si nbre de blessure = pts de vie du perso blessé : placer la fig sur la carte perso et la remplacer par le marqueur perso

Quand 1 perso tue 1 perso qui a une **carte magnétique**, le vainqueur peut la prendre.

Détruire les éléments de sol / mur / portes

-  Tout élément de sol / mur / porte peut être détruit s'il possède 1 **icône** de valeur défensive
- 1 **porte ouverte** ne peut pas être détruite
- 1 **élément de sol** de plusieurs cases est détruit par 1 seul combat réussi contre 1 des cases
- Idem combat perso avec :
 - Le défenseur ne lance pas de dé, sa valeur défensive est fixe
 - **Élément de sol & porte** : valeur indiquée
 - **Murs simples & doubles** : valeur de 10
 - Pour les **dés de combats** de l'attaquant selon son orientation:
chaque touche = 1, chaque touche critique = 3, chaque touche automatique = 1
 - Si total \geq valeur défensive : destruction (Si $<$, rien)



Élément de sol détruit : y placer 1 **marqueur**

Chaque élément que **recouvrait** l'élément de sol (mur pex) est également détruit & ses capacités sont annulées

Considéré comme du sol normal.

Porte détruite

Retirer là du jeu.



Si la porte couvrait un **mur simple**, remplacer la par un marqueur porte brisée (au dos des portes coulissantes)

Mur détruit

Le remplacer par un **marqueur mur brisé**.



Kendall holds
nity). He is rec
sciences, but a
and cybernetic