

Calculs du coût des figurines							
Mouvement		Mêlée		Tir		Armure	
Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût
<b>Vol</b>	5	<b>5</b>	10	<b>5</b>	15	<b>5</b>	10
<b>18''</b>	4	<b>4</b>	8	<b>4</b>	12	<b>4</b>	8
<b>15''</b>	3	<b>3</b>	6	<b>3</b>	9	<b>3</b>	6
<b>12''</b>	2	<b>2</b>	4	<b>2</b>	6	<b>2</b>	4
<b>9''</b>	1	<b>1</b>	2	<b>1</b>	3	<b>1</b>	2
<b>6''</b>	0	<b>0</b>	NA	<b>0</b>	0	<b>0</b>	1

Additionnez le coût de toutes les caractéristiques d'une figurine pour obtenir son coût total. Une figurine avec 2 armes peut avoir 2 attaques, il suffit de payer 2 fois le coût de sa caractéristique **Mêlée**. Il est possible de faire de même avec les attaques à distance en payant autant de fois que nécessaire le coût de la caractéristique **Tir**. Une figurine très grande peut être **Puissante** pour 5 points. Toutes les cibles de ses attaques (tir et corps à corps) subissent un malus de -1 à leur **Armure** (sauf celles qui sont aussi **Puissantes**).

Toute figurine est éliminée dès qu'elle subit une touche, à l'exception des **Véhicules** qui coûtent 2 fois plus cher.

Tous les dés utilisés sont des **d6** classiques.

• **Séquence du tour.**

**1- Initiative** : chaque camp lance un dé et y ajoute 2 par Héros présent dans son armée. Celui obtenant le résultat le plus élevé choisit qui commence à jouer. Les autres camps jouent alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

**2- Tir instinctif** : cette phase est résolue comme la phase n°4 mais avec -1 en **Tir**. Les figurines participant à cette phase de tir ne pourront pas tirer pendant la phase n°4 et ne pourront que se déplacer de la moitié de leur **Mouvement** lors de la phase n°3.

**3- Mouvement** : chaque camp, dans l'ordre de l'initiative, déplace toutes ses figurines non-engagées. Les volants se déplacent de 18''. Se déplacer d'un pouce en terrain difficile compte pour 2''. Franchir un obstacle coûte la moitié du mouvement de la figurine.

**4- Tir visé** : tous les tirs sont simultanés et ont une portée de 24''. Un résultat au dé inférieur ou égal au **Tir** du tireur indique une touche qui est ignorée si la cible obtient un résultat inférieur ou égal à son **Armure** avec un dé. Une figurine ayant bougé de plus de la moitié de son **Mouvement** ne peut pas tirer ce tour. Il est impossible de tirer dans ou depuis un corps à corps. Pour chaque couvert sur la trajectoire du tir, le tireur lance un dé. De 1 à 3, le couvert est ignoré. De 4 à 6, le tir échoue. Une figurine ne peut tirer sur un Héros que si celui-ci est la cible la plus proche. Il est impossible de tirer à travers plus de 2'' de bois, de ruines ou autres décors équivalents.

**5- Corps à corps** : toutes les attaques de corps à corps sont simultanées. L'attaquant doit obtenir un score inférieur ou égal à sa **Mêlée** pour obtenir une touche qui peut être annulée comme pour les tirs. Une figurine engagée peut choisir de s'enfuir en se déplaçant à demi-vitesse avant que les attaques ne soient déclarées mais tous ses adversaires peuvent alors l'attaquer gratuitement.

• **Héros.**

Chaque armée dispose d'un Héros pour chaque tranche entière de 250 points d'armée. Ses caractéristiques peuvent être déterminées librement mais il ne peut pas être un Véhicule. Les Héros dispose d'un objet hi-tech déterminé aléatoirement.

• **Objets hi-tech.**

**1- Epée laser** : les ennemis ratent automatiquement leurs jets d'armure contre les attaques au corps à corps du porteur.

**2- Holo-champ** : le porteur bénéficie toujours d'un couvert de plus contre les attaques à distance.

**3- Champ de protection** : +1 en **Armure** contre les tirs pour le porteur et tous les alliés à 6'' ou moins.

**4- Œil bionique** : les attaques à distance du Héros ont une portée de 36''. Relancez le dé si le Héros n'a pas de **Tir**.

**5- Corps bionique** : le Héros bénéficie d'un second jet d'**Armure** de valeur égale à 2 contre toutes les touches qu'il subit.

**6- Téléportation** : le Héros peut se déployer n'importe où sur la table à plus de 6'' de tout ennemi.

• **Véhicules.**

Quand un Véhicule subit une touche sans parvenir à l'ignorer grâce à son armure, il n'est pas automatiquement éliminé. A la place, à la fin de la phase, lancez un dé pour chaque touche qui n'a pas été ignorée au cours de cette phase et consultez le tableau ci-dessous. Les résultats sont cumulatifs. Aucune caractéristique ne peut descendre en-dessous de 0.

1-2	<b>Eraflure</b> : aucun dégât n'est subi par le Véhicule.
3	<b>Propulsion endommagée</b> : la distance de déplacement diminue de 3'' (les volants continuent de voler).
4	<b>Armement endommagé</b> : toutes les valeurs de <b>Mêlée</b> et de <b>Tir</b> du Véhicule diminuent d'un point.
5	<b>Dommages internes</b> : la valeur d' <b>Armure</b> du Véhicule diminue d'un point.
6	<b>Boom !</b> Le Véhicule explose.

• **Déploiement.**

L'un des joueurs met en place le terrain et son adversaire choisit son bord de table. Les zones de déploiement des deux armées doivent être distantes de 18''. Les deux armées se déploient en alternance en plaçant toutes les figurines d'un même type en même temps et en commençant par une armée déterminée au hasard.

• **Règles de campagne.**

La campagne commence avec 10 territoires vierges par joueur. Le but est d'en conquérir le plus grand nombre. Avant chaque bataille, chaque joueur doit annoncer son objectif :

**1- Expansion** : gagner 2 territoires vierges en cas de victoire.

**2- Invasion** : voler un territoire occupé en cas de victoire.

**3- Tout ou rien** : voler deux territoires occupés en cas de victoire ou en donner un à l'adversaire en cas de défaite.

**4- Raid** : en cas de victoire, l'adversaire perd 3 territoires qui redeviennent vierges.

De nouveaux joueurs peuvent arriver en cours de campagne, apportant chacun 10 territoires vierges.

• **Scénarios.**

Vous pouvez déterminer aléatoirement le scénario de chaque partie en lançant un dé. Tous les scénarios durent 6 tours.

**1- Bataille rangée** : le vainqueur est celui ayant tué le plus d'ennemis en points. Les Héros rapportent 100 points supplémentaires.

**2- Occupation du terrain** : un élément de décor est occupé par quiconque possède le plus de figurines dessus à la fin de la partie. Le joueur ayant capturé le plus d'éléments de décor à la fin de la partie est le vainqueur.

**3- Roi de la colline** : placez un grand élément de décor au centre de la table. Le vainqueur est celui qui possède le plus de figurine dessus à la fin de la partie.

**4- Sauvetage** : le défenseur place un bâtiment représentant une prison n'importe où sur la table. L'attaquant y place un Héros ayant le même profil que l'un des personnages de son armée (au choix). Ce personnage est gratuit et ne compte pas dans le nombre de Héros de l'armée, il ne dispose pas d'objet hi-tech. Le prisonnier est libéré par toute figurine alliée finissant son déplacement en contact avec la prison. Une fois libéré, le prisonnier ne peut pas se déplacer de plus de 6'' par tour. L'attaquant gagne si le prisonnier est libre et vivant ou s'il a quitté la table à la fin de la partie. Le défenseur gagne dans tous les autres cas.

**5- Fût radioactif** : placez le fût au centre de la table. Il peut être ramassé par toute figurine finissant son mouvement à son contact ou par toute figurine tuant le porteur du fût au corps à corps. Le fût peut être déplacé de 6'' par tour au maximum et être transmis une fois par tour à un allié. Le vainqueur est celui qui a réussi à mettre le fût dans la moitié de table de l'adversaire à la fin de la partie.

**6- Pillage** : tout ennemi tué au corps à corps rapporte des crédits intergalactiques. 1d6 pour les figurines ayant 0 à 2 points d'**Armure**, 2d6 pour celle en ayant 3 ou 4 et 3d6 pour celles en ayant 5. Les Héros et les Véhicules génèrent 3d6 crédits de plus. Le vainqueur est celui ayant récupéré le plus de crédits intergalactiques à la fin de la partie.