

# WARSTUFF

## Test de qualité

Chaque figurine est définie par sa qualité, notée N+. Quand elle doit passer un test (quel qu'il soit), lancez 1d6. Si le résultat est supérieur ou égal à N, le test est réussi. Sinon, c'est un échec.

Un test peut bénéficier de dés de bonus (DB) et/ou de malus (DM). DB et DM s'annulent un à un. Lancez autant de dés supplémentaires que de DB/DM et gardez respectivement le meilleur/pire résultat.

## Activation des figurines

À chaque début de tour, les joueurs lancent 1d6 pour l'initiative. Le plus haut résultat décide du premier joueur. Les joueurs activent ensuite leurs figurines une par une, à tour de rôle. Un joueur peut passer (mais pas pour la toute première activation du tour) mais si les deux joueurs passent à la suite, le tour prend fin. Une figurine qui s'active peut effectuer l'une des actions suivantes :

- Se déplacer de 6" puis tirer.
- Réaliser un tir posé (pas de déplacement).
- Se mettre à couvert (même sans terrain) jusqu'à sa prochaine activation puis tirer (pas de déplacement).
- Se déplacer de 6" et se mettre en état d'alerte (pas de tir).
- Courir de 12" (déplacement x2) (pas de tir ni d'attaque).
- Charger de 9" (déplacement x1,5) et attaquer (pas de tir).

## Déplacement

Une figurine peut traverser des alliés mais il est interdit d'entrer en contact avec un adversaire à moins de le charger.

## Tir

Une figurine peut tirer sur une autre si elle la voit et qu'elle est à portée de tir. Le tireur doit alors faire un test pour toucher : une réussite indique une touche. Un tireur effectuant un tir posé bénéficie d'un DB.

Si la cible est touchée, elle doit effectuer un test pour se défendre. En cas de réussite, la touche est ignorée. En cas d'échec, la cible subit une blessure et risque d'être éliminée.

## Blessures

Quand une figurine subit au moins une blessure, lancez 1d6 et comparez-le au nombre de blessures subies par la figurine depuis le début de la partie (utilisez des jetons pour en garder le compte).

- Si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre de blessures subies, la figurine est éliminée.
- Sinon, la figurine est sonnée et doit reculer de 1" (à l'opposé de son agresseur).
- La qualité d'une figurine augmente d'un point par blessure subie pendant la partie. À 7+, la figurine est éliminée.

## Figurine sonnée

Une figurine sonnée ne peut rien faire (sauf se défendre) jusqu'à la fin de sa prochaine activation et perd son état d'alerte ou de couvert. Couchez les figurines sonnées sur le côté (ou utilisez un marqueur).

## Couverts

Une figurine bénéficie d'un couvert léger si elle s'est mise à couvert pendant sa dernière activation (utilisez un jeton pour vous en souvenir) ou si elle est protégée par un élément de terrain approprié. Si ces deux conditions sont réunies en même temps, elle bénéficie d'un couvert lourd.

Une figurine bénéficiant d'un couvert léger et subissant une touche peut lancer 1d6. Sur 5+, la touche est annulée. Si la figurine bénéficie d'un couvert lourd, la touche est annulée sur du 4+.

## État d'alerte

Une figurine en état d'alerte peut interrompre le déplacement d'un ennemi pour lui tirer dessus. Cet ennemi bénéficiera alors d'un couvert léger pouvant être amélioré par le terrain.

Suite à ce tir, l'état d'alerte est perdu.

## Corps-à-corps

Une figurine qui charge doit terminer son déplacement en contact avec un ennemi. Elle peut alors attaquer cet ennemi en suivant la même procédure que pour un tir. Après cette attaque, son adversaire pourra riposter de la même manière. Le combattant qui charge bénéficie d'un DB pour toucher son adversaire.

Si l'un des combattants est éliminé ou sonné, son adversaire peut se déplacer de 2". Sinon, l'attaquant doit reculer de 1".

## Fin du tour et moral

Le tour prend fin quand toutes les figurines ont été activées ou quand les deux adversaires passent leur tour consécutivement. Un nouveau tour commence alors.

Si une armée a perdu au moins la moitié de ses points, chaque figurine en jeu doit passer un test de moral. En cas d'échec, elle est éliminée. Une figurine sonnée échoue automatiquement à ce test.

## Terrain et décor

- **Obstacle** : franchir un obstacle bas coûte 2".
- **Terrain dangereux** : quand une figurine entre dans un tel terrain, lancez 1d6. Sur un « 1 », la figurine subit une blessure automatique.
- **Terrain difficile** : tout déplacement dans ce type de terrain compte double.
- **Terrain élevé** : escalader une paroi (vers le haut ou le bas) compte comme un déplacement en terrain difficile (sauf échelle ou escalier). Une figurine en hauteur bénéficie d'un couvert vis-à-vis des figurines en contrebas.

## Déplacements spéciaux

- **Chute** : une figurine qui tombe lors d'un recul subit une touche par tranche entière de 2" de chute.
- **Se laisser tomber** : une figurine peut se laisser tomber plutôt que de descendre une paroi. Elle doit alors effectuer un test par tranche entière de 2" de chute. Ces tests sont réussis sur un 3+ sur 1d6. Chaque échec lui inflige une touche. La figurine ne peut poursuivre son activation que si elle n'obtient que des succès (même si elle n'est pas blessée).
- **Saut en longueur** : une figurine peut franchir un trou de 1" automatiquement. Au-delà, elle doit effectuer un test par tranche entière de 2" de vide à franchir. Ces tests sont réussis sur un 3+ sur 1d6. Si la figurine n'obtient que des réussites, elle peut poursuivre son activation. Sinon, elle chute. Une figurine ne peut pas franchir ainsi une distance supérieure à la moitié de la distance maximale dont elle peut se déplacer lors de ce tour.

## Scénario

Scénario pour des bandes de 50 points comportant 15 figurines au maximum (30% de la valeur en points de la bande) sur une table carrée de 32" (80 cm) de côté avec de nombreux décors si possible.

Chaque joueur lance 1d6. Le plus haut résultat choisit qui est l'attaquant. Celui-ci choisit un coin de table et déploie ses figurines à 9" ou moins de celui-ci. Son adversaire fait alors de même à partir du coin de table opposé. L'attaquant joue en premier lors du premier tour.

Placez 3 objectifs sur la table : un au centre, les deux autres, secondaires, sur la diagonale médiane, à 9" de l'objectif central.

À partir du 5<sup>ème</sup> tour, lancez 1d6 au début de chaque tour, avant de déterminer l'initiative. Si le résultat obtenu est inférieur au numéro du tour en cours, la partie se terminera à la fin du tour. Chaque joueur gagne alors des points de victoire de la manière suivante :

- Une figurine éliminée rapporte autant de PV que son coût.
- Contrôler l'objectif principal rapporte 10 PV.
- Contrôler un objectif secondaire rapporte 5 PV.

Une figurine contrôle un objectif si elle n'est pas sonnée et qu'elle se trouve à 2" de celui-ci. Si un objectif est en mesure d'être contrôlé par différentes figurines ennemies, personne ne le contrôle.

Le joueur ayant le plus haut total l'emporte. Une différence de 5 points (10% du format) ou moins indique qu'il s'agit d'un match nul.

## CRÉER UN PROFIL

Une figurine est définie par sa qualité, la portée de son tir et, éventuellement, des règles spéciales. Le coût d'une figurine est égal à la somme du coût de tous ces éléments. Une figurine ne peut pas coûter moins d'un point ni plus de vingt-cinq.

### Coût de la qualité

- Qualité 6+ : 0 points.
- Qualité 5+ : 1 point.
- Qualité 4+ : 3 points.
- Qualité 3+ : 6 points.
- Qualité 2+ : 10 points.

### Portée de tir

- Corps-à-corps uniquement : gratuit.
- Tir à 9" : 2 points.
- Tir à 18" : 3 points.
- Tir à 27" : 4 points.
- Gabarit de flammes : 4 points. Toute figurine partiellement touchée par le gabarit subit une touche automatique.

### Règles spéciales des attaques

Ces règles s'appliquent par défaut au tir de la figurine. Il est cependant possible de les attribuer à l'attaque au corps-à-corps.

- **Explosive (1)** : si cette attaque touche sa cible, chaque figurine à 2" de la cible est touchée sur un 4+ sur 1d6.
- **Fulgurante (2)** : après avoir touché un ennemi (même sans parvenir à le blesser), la figurine peut attaquer une nouvelle cible valide à 2" de la cible précédente (y compris une cible déjà touchée). Chaque nouvelle attaque subit un -1 cumulatif pour toucher et ne bénéficie d'aucun DB.
- **Mortelle (2)** : une cible effectivement blessée par cette arme ne subit pas une mais 1d3 blessures.
- **Paralysante (1)** : quand cette attaque touche sa cible sans parvenir à la blesser, lancez 1d6. Sur 4+, elle est sonnée.
- **Perforante (2)** : lancez 1d6 après avoir touché votre cible. Sur 4+, celle-ci ne peut pas se défendre.
- **Précise (1)** : cette attaque bénéficie d'un DB.
- **Puissante (1)** : une figurine touchée par cette arme subit un DM sur son test de défense.
- **Risquée (-1)** : sur un 1 pour toucher, l'attaquant subit une blessure sans pouvoir se défendre.
- **Variable (+2)** : l'arme (de tir uniquement) possède deux profils (portées, règles spéciales) et coûte deux points de plus que le plus cher des deux. La figurine choisit à chaque tir le profil qu'elle souhaite utiliser.
- **Visée (1)** : lors d'un tir posé, cette attaque ignore les couverts de sa cible.

### Pouvoirs psychiques

Une figurine peut devenir **Psyker** pour **5 points**. Elle acquiert alors un pouvoir au choix dans la liste ci-dessous et peut en acheter plus au prix d'un point par pouvoir supplémentaire. Un **Psyker** ne peut utiliser qu'un seul pouvoir par activation, au début ou à la fin de celle-ci. La cible doit être visible et à portée du **Psyker** et celui-ci doit battre la difficulté du pouvoir avec 1d6 (avec un DB en cas de tir posé).

- **Blast mental (9"/5+)** : la cible doit réussir un test de moral ou subir une touche mortelle sans aucune défense possible.
- **Boule de feu (9"/4+)** : la cible subit une touche explosive.
- **Choc (9"/3+)** : la cible est repoussée de 1d6".
- **Cône de froid (gabarit/3+)** : chaque figurine sous le gabarit subit une touche paralysante.
- **Éclair (18"/4+)** : la cible subit une touche perforante.
- **Inspiration (6"/4+)** : la cible peut s'activer gratuitement immédiatement après l'activation du Psyker.
- **Main de feu (-/3+)** : la prochaine attaque au corps-à-corps du Psyker est remplacée par une attaque perforante et mortelle.
- **Paralysie (6"/4+)** : la cible est sonnée.
- **Soins (9"/3+)** : la cible se défait de 1d3 jetons blessures.

### Règles spéciales générales

- **Agile (1)** : la figurine peut se déplacer dans les terrains difficiles sans pénalité. Elle bénéficie d'un DB sur les tests de terrains dangereux ou de déplacements spéciaux.
- **Armure renforcée (3)** : quand la figurine subit une blessure suite à une attaque, celle-ci est ignorée sur un 4+.
- **Attaque au passage (1)** : après avoir attaqué lors d'une charge, la figurine se déplace de 2" sans subir de riposte.
- **Camouflage (2)** : contre les tirs, la figurine bénéficie d'un bonus d'un +1 à ses tests de couverts (si elle en bénéficie).
- **Effrayant (1)** : au corps-à-corps, les adversaires de la figurine doivent faire un test de moral. En cas d'échec, ils subissent un DM sur leurs tests pour toucher la figurine.
- **Empoté (-1)** : la figurine doit effectuer un test de terrain dangereux quand elle entre dans un terrain difficile (y compris pour une escalade), qu'elle franchit un obstacle, qu'elle se laisse tomber ou qu'elle fait un saut en longueur.
- **Frénétique (-1)** : si un ennemi est visible et à portée au début de son activation, le frénétique doit le charger.
- **Furieux (1)** : en charge, cette figurine peut attaquer une 2<sup>ème</sup> fois sa cible (sans le DB de charge) après la riposte.
- **Furtif (2)** : toute figurine à plus de 6" de la figurine furtive doit réussir un test de qualité pour la charger ou pour la prendre pour cible au tir.
- **Grande cible (gratuit)** : au corps-à-corps, la figurine gagne un DB pour attaquer les ennemis qui ne sont pas des grandes cibles. En contrepartie, les ennemis bénéficient d'un DB pour la toucher au tir.
- **Incapable (-1)** : la figurine ne peut pas contrôler d'objectif ni effectuer d'action spéciale liée à un scénario.
- **Infiltration (1)** : la figurine est déployée n'importe où sur la table, à plus de 9" de tout ennemi après toutes les autres figurines. Si les deux armées disposent d'infiltrés, ceux de l'attaquant se déploient en premier.
- **Lent (-1)** : la vitesse de déplacement de la figurine diminue de 2" (normal : 4" - course : 8" - charge : 6").
- **Médecin (1)** : au lieu d'attaquer ou de tirer, le médecin peut soigner un allié blessé au contact. Sur un résultat de 3+ sur 1d6, cet allié défait 1d3 jetons blessures.
- **Motivant (1)** : les figurines alliées à 9" peuvent utiliser la qualité de cette figurine pour leurs tests de moral.
- **Petite cible (gratuit)** : les ennemis subissent un DM pour toucher la figurine lors d'un tir. En contrepartie, la figurine doit obtenir au moins un 4+ pour ne pas être éliminée quand elle subit une blessure.
- **Rapide (1)** : la vitesse de déplacement de la figurine augmente de 2" (normal : 8" - course : 16" - charge : 12").
- **Régénération (3)** : au début de chacune de ses activations, lancez 1d6. Sur 4+, la figurine défait un jeton blessure.
- **Résistant (3)** : la figurine peut ignorer la première blessure subie au cours de la partie.
- **Robuste (1)** : quand une figurine robuste doit être sonnée, lancez 1d6. Sur un résultat de 4+, ignorez cet état.
- **Sans-peur (1)** : la figurine réussit tous ses tests de moral.
- **Suicidaire (1)** : si cette figurine est éliminée, toutes les figurines à 2" subissent une touche automatique. La figurine peut se faire exploser en guise d'attaque.
- **Tacticien (1)** : tant que la bande dispose d'au moins un tacticien non sonné, elle bénéficie d'un +1 à son initiative.
- **Téléportation (2)** : la figurine peut être déployée au cours de n'importe quel tour, à plus de 9" de tout ennemi, en réussissant un test de qualité. Ce déploiement compte comme une activation. En cas d'échec, la figurine réussira automatiquement ce test au tour suivant.
- **Terrifiant (2)** : au corps-à-corps, les adversaires de la figurine doivent faire un test de moral. En cas d'échec, ils ne peuvent toucher que sur du 6+.
- **Très rapide (3)** : la vitesse de déplacement de la figurine augmente de 4" (normal : 10" - course : 20" - charge : 15").
- **Vol (2)** : la figurine peut se déplacer sans pénalité au-dessus du terrain et des autres figurines.

# L'INVASION DES... CRÉATURES ?!

Ce scénario est conçu pour être joué en solo mais pourra très bien être joué en mode coopératif à deux, trois ou quatre joueurs. Il met en scène une petite équipe de héros faisant face à une invasion de créatures redoutables et nombreuses. Réussirez-vous à sauver le monde en scellant les points d'entrées de ces créatures ?

## Ce dont vous avez besoin

La partie se déroule sur une table ordinaire de 32" de côté chargée en décors. Seule différence avec le scénario d'origine, placez-y cinq objectifs (au lieu de trois) : un au centre, les quatre autres à 9" de l'objectif central sur les médianes (pas les diagonales). Ces objectifs représentent les différents points d'entrées des créatures et doivent être numérotés (de 1 à 5, sans ordre particulier).

Vous aurez aussi besoin de créatures. De beaucoup de créatures. Ces créatures peuvent être de n'importe quel type pour s'adapter à votre univers de jeu. Trois exemples sont proposés plus loin dans ces règles : des zombies, des zols et des xénomorphes. N'hésitez pas à vous en inspirer pour créer vos propres monstruosité.

Chaque joueur doit se munir d'une bande de 50 points. Après avoir placé le décor et les objectifs, chaque joueur choisit un coin de table et déploie ses héros à 9" ou moins de celui-ci, comme pour une partie classique.

## Organisation du tour de jeu

La structure du tour de jeu est modifiée et comprend maintenant trois phases :

- 1) Phase d'activation des créatures
- 2) Phase d'apparition des créatures
- 3) Phase d'activation des héros

Lors de la **phase d'activation des créatures**, chacune d'entre elles (en commençant par la plus proche d'un héros) se déplace d'une distance correspondant à une charge vers le héros le plus proche. En cas d'égalité, choisissez la malheureuse victime. Si la créature arrive au contact d'un héros, elle l'attaque immédiatement. Sinon, elle tire, si elle en a la possibilité, sur le héros visible le plus proche.

Lors de la **phase d'apparition des créatures**, chaque joueur lance cinq dés et place une créature en contact avec chacun des objectifs désignés par les dés (un même objectif peut en recevoir plusieurs lors d'un lancer). Un 6 au dé n'en génère aucune. Si cela est possible, une créature doit être placée en contact avec un héros qu'elle attaque immédiatement. L'apparition d'une créature peut générer un tir en état d'alerte, y compris si la créature arrive directement au contact d'un héros (le tireur a le temps de réagir avant l'attaque).

Lors de la **phase d'activation des héros**, les joueurs activent leurs figurines dans l'ordre de leur choix. Il n'est pas utile de déterminer l'initiative ici et les joueurs peuvent se passer la main comme ils l'entendent pour agir en équipe et optimiser leurs actions.

## Conditions de victoire et de défaite

Le but des héros est de mettre fin à l'invasion. Pour cela, il leur faut sceller les différents points d'entrée des créatures (les cinq objectifs). On considère à cette fin que chaque figurine de héros est équipée du matériel nécessaire pour saboter les points d'entrées (charges de démolition, signes des anciens, potions magiques...) à moins qu'elle ne soit dotée de la règle « **incapable** ».

Un héros en contact avec un objectif au début de son activation peut passer l'intégralité de celle-ci à le saboter. Il doit pour cela réussir un test de qualité avec un bonus de +1 s'il est « **tacticien** ». En cas d'échec, il pourra toujours recommencer lors d'une prochaine activation. Un combattant peut saboter plusieurs entrées au cours de la partie. Un objectif saboté reste fonctionnel jusqu'à ce qu'il soit scellé.

Quand tous les objectifs sont sabotés, désignez un (et un seul) héros non sonné pour tenter d'activer le dispositif à la fin du tour (en déclenchant les charges ou en psalmodiant un sort...) Ce héros doit alors passer un test de qualité avec un bonus de +1 s'il est « **tacticien** ». En cas de réussite, les entrées sont scellées et la partie se termine immédiatement sur une victoire des joueurs. En cas d'échec, une nouvelle tentative pourra avoir lieu à la fin du prochain tour (par le même combattant ou par un autre).

La partie n'est pas limitée dans le temps. Elle est perdue s'il n'y a plus de héros en jeu.

## Profils des créatures

Reste à créer le profil de vos créatures. Vous disposez pour cela d'un budget approximatif de 10 points. Pas la peine d'être trop stricte : faites-vous plaisir et ajustez le profil après quelques parties ou utilisez les variantes proposées si vous trouvez que le scénario est déséquilibré.

Chaque créature possède gratuitement la règle « **sans-peur** ». Vous pouvez acheter les règles de votre choix mais attention à ne pas surcharger vos profils. Après tout, vous avez beaucoup plus de choses à gérer puisque vous contrôlez les deux camps. Choisissez donc des règles simples qui ne nécessitent pas de prendre de décisions en cours de jeu et qui n'imposent pas de lancer trop de dés.

Vous pouvez aussi inventer vos propres règles. À titre d'exemple, mes squelettes étaient au départ pourvu de la règle « **robuste** ». Après quelques parties passées à lancer des brouettes de dés, la règle est devenue « **incroyable** » pour me faciliter la tâche. Des règles originales permettent en plus de bien différencier les créatures et donnent plus de cachet à vos parties. N'hésitez pas à vous inspirer des trois exemples proposés.

## Meneur de jeu ?

Gérer ses personnages et les créatures peut parfois être un peu compliqué ou fastidieux... Pourquoi ne pas confier la gestion des créatures à un meneur de jeu qui ne jouera pas de héros ? Celui-ci se contentera de déplacer les créatures et de lancer les dés pour elles. Attention, ce n'est pas un adversaire !

Vous pouvez aussi lui donner plus de libertés...

## Zombies

La créature classique par excellence ! Les règles ci-dessous décrivent nos morts-vivants préférés, tels qu'on les voit sur nos écrans.

- **Qualité** : 5+.
- **Règles spéciales** : empotés et lents.
- **Headshot** : si un héros obtient un 6 à son test de qualité pour attaquer un zombie, celui-ci est directement éliminé.
- **Increvable** : ne lancez pas le dé lorsqu'un zombie subit une blessure. Il reste automatiquement en jeu et n'est même pas sonné à cette occasion. Il subit normalement un recul et une augmentation de sa qualité.
- **Innombrables** : chaque joueur lance huit dés (au lieu de cinq) lors de la phase d'apparition des créatures au lieu de deux.
- **Entrées** : tombes, cryptes, marais putrides, idoles maléfiques... font de parfaits points d'entrées pour ces amateurs de cerveaux.
- **Variante** : pour jouer des squelettes, passez la qualité à 4+, retirez-leur la règle « lent » et ne faites que deux lancers par joueur pendant la phase d'apparition des créatures.

## Zols

Les zols sont des créatures amorphes et gélatineuses issues de quelques expériences scientifiques douteuses. Ils sont disponibles en quatre tailles : mini-zol, zol (normal), méga-zol et giga-zol.

- **Qualité** : 5+/4+/3+/2+ (selon la taille du zol).
- **Règles spéciales** : tous les zols sont agiles. Les mini-zol sont de petites cibles alors que méga et giga-zols sont de grandes cibles. Mégas et giga-zols disposent d'attaques perforantes. Les attaques des giga-zols sont en plus mortelles.
- **Taille variable** : lors de la phase d'apparition des créatures, les zols apparaissent sous leur taille normale (zol). Cependant, si deux zols apparaissent sur le même objectif, placez un méga-zol à la place. Si deux méga-zols apparaissent sur le même objectif, placez alors un giga-zol à la place !
- **Sprotch** : quand un zol subit une blessure, il est immédiatement et automatiquement remplacé par un zol d'une taille inférieure. Il n'est ni sonné, ni reculé. Un mini-zol blessé est tout simplement éliminé.
- **Entrées** : grilles d'égouts ou d'aération, cuves de produits chimiques... un peu n'importe quoi en fait !

**Un peu de 3D** : les zols ne sont pas très connus mais vous pouvez trouver les fichiers 3D permettant de les imprimer à ici : <https://www.thingiverse.com/thing:4887780>. N'hésitez pas à modifier l'échelle d'impression pour créer différentes tailles de zol à partir du même modèle.

## Xénomorphes

Des griffes, des dents, encore plus de griffes... Les prédateurs ultimes de la science-fiction !

- **Qualité** : 4+.
- **Règles spéciales** : agiles, rapides et camouflage ; attaques puissantes au corps-à-corps.
- **Rusés** : à moins qu'il ne puisse charger un héros, un xénomorphe ne se déplace que de 8" (au lieu de 12) mais il termine alors son activation en se mettant à couvert.
- **Entrées** : portails warps ou conduits d'aération.





## Corser un peu les choses

Vous trouvez le jeu trop facile ? Utilisez les variantes suivantes (en les combinant si besoin) :

- **Arrivée tardive** : plutôt que d'arriver sur une table vide, effectuez une phase d'apparition des créatures avant de déployer vos troupes.
- **Contre la montre** : à chaque fois que vous gagnez une partie, notez le nombre de tours qu'il vous a fallu pour l'emporter. La prochaine fois que vous jouerez dans les mêmes conditions (même nombre de joueurs, mêmes créatures), vous devrez faire mieux pour gagner !
- **Créatures intelligentes** : au lieu de les faire avancer en ligne droite, les créatures contournent les terrains dangereux ou se déplacent un peu moins vite pour profiter d'un couvert. À vous (ou au MJ) de les jouer intelligemment !
- **Il en vient de partout** : lancez un ou deux dés de plus pendant la phase d'apparition des créatures. Au contraire, vous pouvez lancer un ou deux dés de moins si vous trouvez le jeu trop difficile.
- **Jusqu'au bout** : pour gagner, vous devez non seulement sceller les entrées mais également nettoyer la table de toutes les créatures qui s'y trouvent.

## Plus de hasard ?

Munissez-vous d'un jeu de cartes. Au début de chaque phase d'activation des créatures, piochez-en une. La couleur de la carte détermine la vitesse de déplacement des créatures (marche, charge ou course), leurs cibles secondaires (ennemi le plus proche ou objectif non saboté le plus proche) et le nombre de dés en plus ou en moins à lancer pendant la phase d'apparition des créatures.

				
Vitesse de déplacement	Marche	Charge	Course	Charge
Cible secondaire	Objectif	Ennemi	Ennemi	Objectif
Apparition des créatures	-1 dé	+0 dé	+1 dé	+0 dé

## POUR UNE PAGE DE PLUS...

Vous trouverez ici quelques règles en plus pour varier vos parties...

### Jouer en grand format

Une partie se joue normalement en 50 points. Pour des batailles plus imposantes vous offrant davantage de possibilités pour recruter votre bande, vous pouvez augmenter le format de jeu jusqu'à 100 points en suivant les règles suivantes :

- Le terrain mesure maintenant 90 cm de côté (au lieu de 80).
- Placez 5 objectifs sur la table (au lieu de 3) : un au centre, les quatre autres à 12'' de celui-ci, sur les deux diagonales de la table.
- En fin de partie, l'objectif central rapporte 10 PV et les deux objectifs situés sur la médiane rapportent 5 PV chacun (pas de changement). L'objectif situé dans la moitié de table de votre adversaire vous rapporte 15 PV mais celui situé dans votre moitié de table ne vous en rapporte aucun.

### Parties multi-joueurs

Pour une partie à trois ou quatre joueurs, utilisez des bandes de 50 points mais sur une table de 90 cm de côté avec cinq objectifs, comme décrit ci-dessus pour une partie en grand format.

Pour le déploiement, chaque joueur lance 1d6. Les joueurs déploient leurs troupes à 9'' du coin de table de leur choix en commençant par le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé et dans l'ordre décroissant par la suite (relancez les dés en cas d'égalité).

Au début de chaque tour, le joueur ayant remporté l'initiative choisit le joueur qui devra commencer à jouer et l'ordre du tour de jeu (en prenant en compte la zone de déploiement de chaque joueur). Il est impossible de passer son tour lors d'une partie multi-joueurs. À trois joueurs, celui qui se trouve entre les deux autres bénéficie d'un bonus de +1 à son test d'initiative.

À la fin de la partie, comptez les points de victoire de la manière suivante :

- L'objectif central vaut 10 PV.
- Tous les autres objectifs valent 5 PV.
- Vous ne gagnez pas de PV pour les ennemis que vous éliminez mais vous gagnez autant de PV que le coût de toutes vos figurines encore en jeu.

### Vous l'aurez remarqué...

Ce fichier comporte plus d'une page ! Un comble pour un jeu « One Page Rules » ! Ceci étant dit, la mécanique du jeu tient bien toujours sur une seule page (la première de ce document).

Cette dernière page est consacrée aux trucs « en plus ». Et il y a encore de la place. Si vous avez des idées, des suggestions, des demandes, n'hésitez pas à m'en faire part via les réseaux sociaux (je suis sur Facebook) ou via mon discord (essentiellement consacré au fabuleux jeu Of Flesh and Steel mais un salon est dédié à WarStuf...)

<https://discord.gg/n4dqVpbVz>