

# **L'Aurore Obscure : Croisade contre le démon**

**Kit d'Introduction V0.2 : *Survie face à l'Invasion***

Auteur : SilverInTheLight

## **0 Matériel de Jeu**

**Introduction**

**Figurines**

**Décors**

**Aller plus loin**

## **I La figurine**

**Caractéristiques**

**Règles de base**

**Règles de Combat**

**Règles de Corps à corps**

**Règles de Tir et de Lancer de projectiles**

**Equipement**

**Règles spéciales**

## **II Le groupe**

**Déroulement d'une partie**

**Profils des PJ et PNJ amis**

**Profils des PNJ ennemis**

**Comportement des PNJ**

**Règles simplifiées pour jeunes Joueurs (Règles alternatives)**

**Règles de combat entre PNJ (Règles additionnelles)**

**Règle d'Equipement (Règles additionnelles) :**

## **III Campagne narrative Solo**

**Entre deux parties**

**Scénario Solo 1 : Il faut s'échapper du Hangar !**

**Scénario Solo 2 : Sauvez la Princesse !**

**Scénario Solo 3 : Escortez la Princesse !**

**Scénario Solo 4 : Accueillez les rescapés !**

**Scénario Solo 5 : Aux armes Citoyens!**

## **0 Matériel de Jeu :**

### **Introduction :**

Bienvenue cher Lecteur, dans ce petit et modeste ouvrage qui présente un système de règles gratuit pour pouvoir jouer Solo à un jeu de figurines faisant la part belle aux morts-vivants. Je l'ai écrit avec ma sensibilité chrétienne et je suis désolé si cela peut heurter certains. Toutefois libre à vous de modifier les règles si celles ci ne vous conviennent pas. Je vous encourage à m'envoyer vos retours à l'adresse suivante [AuroreObscureTheGame@gmail.com](mailto:AuroreObscureTheGame@gmail.com) et vous remercie par avance de l'avoir essayé. En espérant qu'il vous donne du plaisir à y jouer. Si il vous a plu n'hésitez pas non plus à en parler à vos amis et à leur distribuer le PDF.

### **Figurines :**

Pour les figurines vous aurez besoin d'un mélange de figurines de survivants armés d'arme de corps à corps et de tir. Vous pouvez avoir la liste (plutôt générique) des armes utilisées dans le jeu à la section Equipement du Chapitre I : La Figurine. Je recommande tout particulièrement les figurines Wargame Factory de Survivants et Survivantes (vendues dans le cadre du jeu Project Z de Warlord Game, distribués entre autres sur internet chez Hobbyshop en France en catégorie Science Fiction, Autres jeux, ou disponibles à la boutique Trollune à Lyon aux dernières nouvelles) ainsi que leur gamme de Zombies, à partir desquels le jeu a été conçu. Mais d'autres figurines de Survivants et Zombis (TWD : All out war et Zombicide par exemple) peuvent très bien faire l'affaire.

Il est conseillé de penser d'abord à l'équipe de Personnages Joueurs (PJ) que l'on veut jouer avant de monter vos figurines de Survivants. Ainsi variez les équipements de vos figurines pour augmenter la jouabilité du jeu. Si possible, je vous conseille de regarder les profils de la section Profils des PJ, du Chapitre II : Le Groupe, pour adapter certaines figurines aux Héros proposés.

De même il est souhaitable pour suivre les scénarios qu'une figurine de zombi soit équipé d'un pistolet, pour représenter un Chef démon et qu'une autre, de femme zombi, soit plutôt habillée avec classe pour représenter une Succube.

### **Décors :**

Afin d'offrir un ticket d'entrée le moins cher possible, j'ai pensé les scénarios en fonction des Scenery Pack Infinity, édités par Corvus Belli (et disponibles eux aussi chez Hobbyshop en France). Ceux disponibles dans les starters set Operation Icestorm ou Ariadna Starter Pack conviennent tout à fait. Mais pour moins de 10 euros on peut prendre le Neon Lotus Scenery Pack qui fournit en plus des passerelles, il faudra juste un peu adapter les scénarios à ce dernier.

Pour ceux qui veulent vraiment faire des économies, il y a la possibilité d'utiliser les décors gratuits à imprimer et à plier-coller de Dave Graffam (<http://www.davesgames.net/catalog-free-models.htm>) qui permettent de jouer tous les scénarios présentés dans cet ouvrage.

L'ensemble, Décors + Survivant + Zombis, place le ticket d'entrée du jeu à 40-50 euros pour quelqu'un qui part de 0. Je reconnais que c'est assez cher. Toutefois, pour ce prix là, le Joueur a à sa disposition un large éventail d'options de Survivants qui lui permettront de tester plusieurs fois les scénarios avec différentes configurations, et des suppléments devraient bientôt sortir pour rentabiliser encore plus ces figurines. En outre cela ne vous empêche pas de jouer à d'autres jeux, comme Project Z ou TWD : All out war avec ces mêmes figurines.

### **Aller plus loin :**

Pour ceux qui veulent pousser le jeu un peu plus loin des profils et règles additionnelles sont

fournies. Vous pouvez envisager des conversions, des éléments de décor plus sophistiqués. Suite à cet ouvrage, des suppléments devraient être distribués (gratuitement toujours) pour enrichir la gamme de scénarios et de possibilités de jeu.



Une partie typique avec un groupe de Survivants cerné par les Morts Vivants

## **I La Figurine :**

### **Caractéristiques :**

Comme on le verra dans la seconde partie, intitulée Le Groupe, un Joueur contrôle une équipe de 3 à 5 Personnages Joueurs (PJ) représentés chacun par une figurine. La figurine représentant le PJ est supposé le représenter au mieux que ce soit en terme d'équipement que de ressemblance physique.

Un PJ est représenté par 2 caractéristiques, chacune étant très importante dans le Jeu.

**Agilité (Ag) :** Cette caractéristique représente la capacité au Combat du PJ, que ce soit au corps au corps, au tir ou au lancer de projectiles. Elle peut être souvent modulée par une règle spéciale ou par le modificateur de combat d'une arme. C'est une caractéristique qui reste normalement constante au cours d'une partie, sauf sous l'effet d'une Malédiction ou d'une Prière par exemple.

**Constitution (Co) :** C'est la capacité à encaisser et à donner les coups du PJ et sa Vitalité. Elle représente à la fois sa sensibilité aux attaques, sa capacité à en infliger au corps à corps et son nombre de points de vie. C'est une caractéristique qui reste constante en cours de partie mais le nombre de point de vie, égal à la Constitution en début de partie, diminue souvent en cours de jeu.

### **Règles de base :**

Au cours de la phase d'activation d'une figurine, c'est à dire la phase pendant laquelle on la joue, la figurine dispose d'un certain nombre d'actions. Ce nombre est de 2 pour les PJs et est variable pour les PNJs (ce sera 2 aussi la plupart du temps).

Au cours d'une action une figurine peut faire une chose et une seule. Et des fois certains mouvements, comme courir, nécessiteront 2 actions. Une figurine ne peut faire qu'une fois le même type d'action par phase d'activation. Ainsi elle ne peut faire deux actions de tir consécutives.

Les actions de bases sont les suivantes :

**Se déplacer (1 action) :** Une figurine peut dépenser une action pour se déplacer, elle se déplace alors en suivant une trajectoire quelconque de la valeur de son déplacement de base. Une figurine se déplaçant est considérée comme tournée dans la direction finale de son déplacement.

**Nota Bene :** Le déplacement de base par action est la même pour toutes les figurines et vaut 5 pas/action. Toutefois certaines règles spéciales peuvent venir moduler cela.

**Courir (2 actions) :** La figurine peut faire une trajectoire linéaire, en doublant le déplacement de base. Ainsi une figurine se déplaçant normalement de 5 pas par action, parcourra la distance de 10 pas en ligne droite en courant.

**Combattre (1 action) :** Si la figurine est engagée en corps avec une autre (c'est à dire qu'elle est en contact socle à socle avec elle), elle peut effectuer une phase de combat avec cette dernière (Voir section Règles de Corps à Corps).

**Tirer (1 action) :** Une figurine avec de jet ou de tir peut la lancer ou tirer sur une cible, si elle est à portée, ce qui nécessite une action (Voir Règles de Tir).

**Sauter (2 actions) :** Une figurine peut sauter en deuxième action une distance égale à celle qu'elle a parcouru en ligne droite lors de la première action.

**Escalader/Nager (1 actions) :** Une figurine peut escalader une paroi à mi-vitesse de base. De même elle peut parcourir une certaine distance en nageant en eau profonde à mi-vitesse de base.

**Grimper à une échelle ou une corde (1 action) :** Une figurine peut grimper à une échelle ou à une corde à la vitesse de base.

**Nota Bene :** Une figurine peut tirer ou lancer un projectile même si elle est sur une échelle, avec un malus (Voir Règles de Tir). Elle peut aussi attaquer une autre figurine si elle est arrivé au même niveau.

**Posture d'alerte (1 action) :** Une figurine peut utiliser sa dernière action pour se placer en Posture d'alerte. Une figurine en Posture d'alerte peut charger une figurine passant à moins de sa portée de déplacement standard (normalement 5 pas) avant que celle ci aie fini son déplacement, ou bien tirer sur une figurine devenant en vue et à portée de tir. Tout ceci n'est pas une obligation et la figurine peut rester en posture d'alerte sans rien faire ou en attendant qu'une autre figurine adverse se présente.

Ces actions se déroulent donc en dehors de la phase d'activation de la figurine.

**Chute :** une figurine chute si plus de la moitié de son socle est au dessus du vide. On considère alors la hauteur X dont elle chute (en en prenant la partie entière), et on lance un D4X (par exemple si la partie entière de la hauteur est 3 on prend un D12). Le résultat du Dé indique le nombre de points de dégats que subit la figurine en chutant. Si la chute est de plus de 6 pas, alors elle est obligatoirement mortelle.

**Note :** Pour faire un D8, D12, ou D16, on peut lancer un D20 jusqu'à ce que le score soit dans la fourchette désirée.

**Terrain difficile :** En terrain difficile, la vitesse est divisée par deux.

**Obstacle linéaire :** Un obstacle linéaire (par exemple, un muret) fait environ un pas de large et au maximum un pas de haut. Il faut 2 pas de déplacement pour une figurine (en dehors de celles avec la règle Déplacement limité qui doivent le contourner) pour le franchir.

**Arc avant/ Arc arrière :** Une figurine comporte un Arc avant et un Arc arrière qui correspondent respectivement au 50% avant et arrière de la figurine. Une figurine ne voit d'autres figurines que dans son Arc avant. Sauf si la figurine attaquant a la règle Coup dans le dos, une figurine engagée par une autre est considérée comme se tournant vers son adversaire lorsqu'elle est engagée.

### **Présentation de la planète Silentia :**

*La planète Silentia est une planète plutôt à l'écart des autres colonies humaines, et vit sous le couple de soleils Dengaé et Avana. C'est un monde principalement nautique, habité initialement par une race aquatique, les Nautaé, qui vivent principalement dans de petites cités sous les mers. Les étendues de terre sont assez dispersées et les principales ressources tant agricoles que minières ou énergétiques se trouvent sous les eaux.*

*Heureusement pour les humains la majeure partie de ces ressources se trouvent à proximité des lambeaux de terre qui parsèment la surface de Silentia et les humains peuvent construire de ravissantes cités florissant sur le commerce d'énergie et de nourriture à base d'algues.*

*La plus grande cité humaine de Silentia, appelée Delanaé, est une ville au trois quart sur une lagune en bordure de terre, et représente un fleuron de ce que peut être la colonisation humaine en terme d'urbanisme et de qualité de vie, mêlant une architecture respectueuse de la lagune et assortie avec l'environnement.*

### **Règles de Combat :**

#### Règles de Corps à Corps :

Deux figurines sont engagées au corps à corps quand elles sont en contact socle à socle. Dans ce cas elle ne peuvent se désengager à moins que l'une d'entre elle se désengage (la plupart du temps au prix d'une Attaque gratuite) ou soit repoussée.

Si une des figurines engagées effectue une action de Combattre, on effectue une Phase de Combat.

**Phase de Combat :** On lance un D20 pour chaque figurine participant au combat (en général 2) et on ajoute pour chaque figurine sa valeur d'Agilité.

Le plus grand résultat l'emporte et la figurine l'ayant obtenu effectue un Jet de Dégat sur son adversaire.

L'adversaire perdant est en plus repoussée d'un pas à l'opposée de la figurine victorieuse si le Joueur victorieux le désire.

La figurine victorieuse a alors la possibilité de se déplacer d'un pas dans n'importe quel direction, pour éventuellement laisser la place à une figurine alliée par exemple.

En cas d'égalité il ne se passe rien et aucune figurine ne subit de dégat.

**Résumé du Jet de Corps à Corps : D20 + Ag1 Vs D20 + Ag2.** Le plus haut score effectue un Jet de Dégat et repousse l'autre vers l'arrière.

**Coup critique :** Si une figurine gagne le combat en obtenant **20 ou plus** sur son jet de Jet de Corps à Corps, c'est un coup critique et dans ce cas le résultat du D10 de dégat est doublé.

**Jet de Dégat :** On lance un D20 pour la figurine qui a remporté la Phase de Combat et on ajoute sa Constitution ainsi que le modificateur de Dégat de son arme (ainsi que tout autre effet conféré par une Prière ou une Malediction), et on retranche la Constitution de la figurine adverse ainsi que la valeur de son Armure (et tout autre effet conféré par une Prière ou une Malédiction). Le résultat, si il est positif correspond à la valeur des Dégats obtenus. Si il est négatif on considère que les Dégats sont nuls.

La valeur de Dégats obtenue est ensuite ajouté au nombre de dégats déjà subis par la figurine adverse. Si ce résultat atteint ou dépasse la Constitution de la figurine adverse, celle ci est **Hors de Combat**. Si c'est un PJ alors sa figurine reste sur la table, de préférence couchée sur le ventre, ou avec un marqueur spécialement dédié, sinon elle est retirée de la partie (sauf indication contraire du scénario).

Résumé du Jet de Dégat : $D10 + Co1 + Mod\ d'Arme1 - Co2 - Armure2 = Dégats$ si le résultat est positif, 0 sinon.
---

**Combat multiple :** Lorsque plus de deux figurines sont en contact socle à socle les unes avec les autres, on considère qu'il y a combat multiple. Le Joueur qui a l'Initiative (Voir section Activation) doit séparer les figurines en groupe de figurines de chaque camp, de sorte que chaque figurine ai au moins une figurine ennemi en contact socle à socle avec elle dans son groupe. Le reste est au choix du Joueur en question. L'idéal (toujours possible à atteindre en pratique) étant de former des groupes avec chacun une figurine contre plusieurs autres.

Si une figurine avec d'autres figurines alliées dans le même groupe entame une phase de Combat avec une figurine ennemie, elle gagne un bonus de +2 par allié dans le groupe à son Jet de Combat.

**Désengagement :** Une figurine engagée au corps à corps peut se désengager et effectuer une action de déplacement normal ou de course si le Joueur le souhaite. Toutefois elle doit subir une Attaque gratuite par figurine ennemie de son groupe.

Une **Attaque gratuite** est une attaque sans Jet de Combat (celui ci étant considéré comme remporté par l'attaquant mais sans coup critique) et qui fait donc automatiquement un Jet de Dégat qu'on applique à la figurine se désengageant.

**Attaque de groupe :** une figurine avec l'attribut Enorme ou Attaque de groupe peut effectuer une Attaque de groupe. Dans ce cas elle effectue une phase de Combat contre chacune des figurines engagées avec elle avecun malus de -3 à son Agilité.

<b>Note :</b> Pour compter les dégats recus par une figurine on peut utiliser des D6 placés à côté.
---

Règles de Tir et de Lancer de projectiles :

Lorsqu'une figurine a une ligne de vue sur une autre et que cette autre figurine est à portée de l'arme de tir ou de lancer de la première figurine, cette dernière peut utiliser son arme sur la cible. Ceci nécessite d'utiliser une action. Pour effectuer le tir ou le lancer et voir si il fait des Dégats on procède à un Jet de Tir.

**Jet de Tir :** On lance un D20 auquel on rajoute l'Habileté de la figurine effectuant le tir ou le lancer, ainsi qu'un éventuellement modificateur d'arme. Si le résultat est supérieur ou égal au seuil de Visée alors le tir atteint sa cible et on effectue un Jet de Dégat comme décrit ci après.

**Seuil de Visée :** Le Seuil de Visée est composé d'une partie liée à la distance et une partie liée à

d'autres circonstances.

**Partie du Seuil de Visée liée à la distance :**

La partie liée à la distance vaut la distance elle même.

**Partie du Seuil de Visée due aux circonstances :**

Cette partie est cumulative en fonction des circonstances du tir ou du lancer :

Si la figurine tirant ou lançant s'est déplacée ce tour ci : +3 au Seuil de Visée

Si la figurine cible est de Petite taille ou à Couvert (à + de 50%) : +5 au Seuil de Visée

Si la figurine cible est Grande : -5 au Seuil de Visée

**Résumé du Seuil de visée: Seuil de Visée = Distance + Partie circonstancielle**

**Coup critique de Tir :** Si une figurine touche sa cible en obtenant **20 ou plus** à son résultat de jet de Tir, c'est un coup critique et dans ce cas le résultat du D10 de dégat est doublé. Notez bien que si le Seuil de Visée est de 20 ou plus, il n'y a pas de Coup critique quelque soit le résultat du jet de Tir.

**Arme de Lancer avec zone de dégats :** Une arme de Lancer comme une grenade peut avoir une attaque touchant une zone entière, comme indiqué dans son profil. Toutes les figurines dans la zone concernée subissent des dégats. De même si le Jet de Tir échoue c'est que l'arme de Lancer n'a pas atterri au point voulu, elle a dévié. Pour savoir où l'arme de lancer est atterri déterminez la direction de déviation de manière aléatoire (jet de Dé de direction, ou bien 2D6 en considérant une flèche allant du plus petit au plus grand) et lancez un D5 pour savoir de combien elle a dévié en pas par rapport à sa cible initiale. Les effets s'appliquent alors à partir du point obtenu.

**Note :** Une arme de Lancer avec zone n'a pas nécessairement une figurine comme cible mais peut avoir comme cible un point au sol, dont un point de la verticale est visible pour la figurine effectuant le lancer. Ainsi par effet de zone on peut espérer atteindre deux figurines à côté d'une fenêtre mais complètement cachées.

**Jet de Dégat :** On lance un D10 pour la figurine qui a touché sa cible et on ajoute que le modificateur de Dégat de son arme (ainsi que tout autre effet conféré par une Prière ou une Malédiction), et on retranche la Constitution de la figurine adverse ainsi que la valeur de son Armure (et tout autre effet conféré par une Prière ou un Sort). Le résultat, si il est positif correspond à la valeur des Dégats obtenus. Si il est négatif on considère que les Dégats sont nuls.

La valeur de Dégats obtenue est ensuite ajouté au nombre de dégats déjà subis par la figurine adverse. Si ce résultat atteint ou dépasse la Constitution de la figurine adverse, celle ci est **Hors de Combat**. Si c'est un PJ alors sa figurine reste sur la table, de préférence couchée sur le ventre, ou avec un marqueur spécialement dédié, sinon elle est retirée de la partie (sauf indication contraire du scénario).

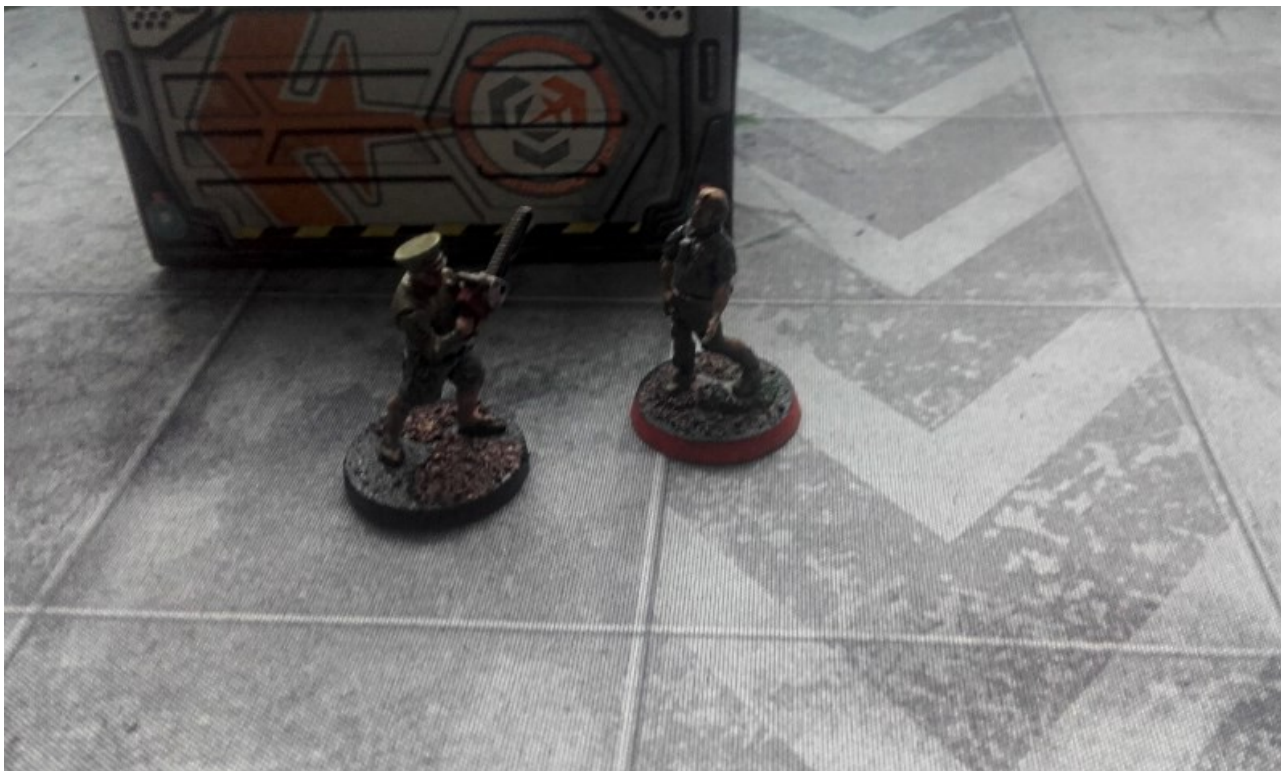
**Résumé du Jet de Dégat au Tir : D10 + Modificateur d'Arme1 – Co2 (avec Armure) = Dégats si le résultat est positif, 0 sinon.**

**Rechargement :** Certaines armes de tir nécessitent d'être rechargée longuement avant de pouvoir tirer à nouveau après un tir. Il faut une action pour recharger l'arme après un tir et pouvoir retirer à nouveau. Par défaut on considère que toutes les armes commencent chargées au début de la partie.

**Tir dans un Corps à Corps :** Une figurine ne peut tirer sur une figurine ennemie engagée dans un Corps à corps avec une figurine amie. La seule exception a lieu lorsque la figurine voulant tirer se trouve à moins de 2 pas de la figurine ennemie engagée et avec une ligne de vue sur elle. Dans ce



cas le Tir est réussi automatiquement et on procède au Jet de Dégat directement.



**Attention Chérie! Ca va trancher!**

### **Equipement :**

#### Liste d'armes de Corps à corps :

Arme de base, à 1 mains (Matraque, Machette) : Modificateur à l'Agilité : +2, Modificateur aux dégats : +3

Arme lourde, à 2 mains (Paire de machettes, Batte ou Tronconneuse) : Modificateur à l'Agilité : +4, Modificateur aux dégats : +6.

#### Liste des Protections :

Armure (A) : indique la valeur d'Armure à ajouter à la Constitution lors du calcul des Dégats.

Zone : indique la zone où se place la Protection, Une même zone ne peut avoir deux armures sur elle.

Gilet Pare-Balles : A2, Corps

Cuirasse : A3, Corps

Casque : A1, Tête

#### Liste de Boucliers :

Armure (A) : indique la valeur d'Armure à ajouter à la Constitution.

Bouclier de Défense : A2

Bouclier Anti-emeutes : A3

Un Bouclier ne protège pas des tirs ou Attaques dans l'Arc arrière et n'est donc pas inclu dans la



Constitution pour le calcul des Dégats dans ces cas là. De même une figurine sous l'effet du Pouvoir de Paladin Lévitacion n'est pas protégée par son Bouclier.

#### Liste des Armes de Tir et de Lancer :

Cadence (Cad) : C'est le nombre de Tir (sur des cibles différentes ou non) que l'on peut effectuer par action avec cette arme.

Portée (Por) : C'est la distance maximale en pas d'une cible sur laquelle on peut tirer avec cette arme.

Modificateur de Tir (Tir) : C'est le bonus qu'on ajoute à l'Agilité pour le jet de Tir.

Modificateur de Dégats (Dég) : C'est le Modificateur que l'on rajoute pour le jet de Dégat lors d'un tir réussi avec cette arme.

1 main/ 2 mains : C'est le nombre de mains nécessaires pour utiliser l'arme (par défaut 1 main).

Zone : C'est le rayon en pas de la zone dans laquelle toutes les figurines subissent un jet de dégat.

Déviacion (Dev) : Cela indique qu'en cas d'échec un tir dévie d'un D5 pas dans une direction aléatoire.

Rechargement (Rec) : L'arme doit être rechargée (1 action) entre 2 tirs.

Silencieux (Sil) : L'arme ne fait pas de bruit lorsqu'elle tire. Une grenade fait du bruit seulement là où elle atterrit.

Pistolet (et Revolver) : Cad 1, Por 16, Tir 1, Dég 13

Fusil à pompe : Cad 1, Por 12, Tir 3, Dég 16, 2 mains

Fusil : Cad 1, Por 30, Tir 2, Dég 13, 2 mains

Pistolet Mitrailleur : Cad 1, Por 16, Tir 0, Dég 16

Fusil d'Assaut : Cad 2, Por 24, Tir 0, Dég 16, 2 mains

Canon à grenades : Cad 1, Por 14, Tir 0, Dégats 14, Zone 1

Grenade : Cad 1, Por 16, Tir 0, Dég 10, Zone 3, Dév, Sil

Arbalète : Cad 1, Por 30, Tir 2, Dég 12, Rec, Sil, 2 mains

Arc : Cad 1, Por 24, Tir 1, Dég 10, Sil, 2 mains

#### Liste des équipements spéciaux :

Médipack : Une figurine avec l'attribut Guérisseur (X) et un Médipack voit les effets de cet attribut triplé (X x3)

Arme bénie : Lorsqu'une arme est bénie son Modificateur de Dégats (Dég) contre les figurines avec l'attribut Mort-Vivant ou Démoniaque est doublé.

Livre Saint : Une figurine portant un Livre Saint est Terrifiante pour les figurines avec l'attribut Mort-Vivant ou Démoniaque.

#### **Population de Silentia :**

*La population de Silentia est majoritairement composée de Nautaé, même si ceux ci ne se regroupent pas dans de grandes cités mais plutôt dans d'énorme tumulus sous marins, faisant penser à des cités troglodytes. Les Nautaé ne forment pas une race unie mais sont composés de*

*sous-espèces très disparates, dont les spécificités leur permettent de prendre une place harmonieuse dans la société Nautae.*

*Dans les cités humaines, telles delanaé, les humains sont majoritaires, même si des communautés Nautae, plus évoluées que la moyenne, ont choisi de vivre avec eux et de s'adapter plus ou moins à leur mode de vie. De par son éloignement de la Terre, Silentia habrite aussi un certain nombre de communautés d'Humains Génétiquement Modifiés, ou HGM, tels que des Asharis, des Turians ou des Kwariens. En effet cette population y est plus acceptée qu'ailleurs, probablement du fait de la présence des Nautae et aussi du fait d'une plus grande tolérance de l'Inquisition dans le secteur.*

## **Règles spéciales :**

Voici une liste de règles spéciales que certaines figurines peuvent avoir.

**Bon Tireur (X) :** Ajoute X à l'Agilité pour le jet de Tir et +X au jet de Dégat si la figurine touche sa cible.

**Close Combat (X) :** En corps à corps +X à l'Agilité pour le jet de combat et +X au jet de Dégat si la figurine remporte le combat. Cela s'ajoute à la possession d'éventuelles armes de corps à corps.

**Ambidextre :** Cette figurine peut utiliser deux armes de tir à une main à la fois (même sur deux cibles différentes mais avec un malus de -5 au jet de tir dans ce cas là). Il n'est pas nécessaire de posséder cette attribut pour utiliser deux armes de corps à corps.

**Commandant (X) :** Cette figurine peut donner des ordres aux figurines alliées situées à moins de X x3 pas d'elle. Une figurine avec cette attribut peut donner un seul ordre par phase d'activation, à n'importe quel moment de cette dernière et sans que cela coûte une action. Elle est elle même concernée par l'ordre en question. Ces ordres sont les suivants :

- **Allez les gars! :** +1 à l'Agilité pour ce tour pour les figurines dans la zone.
- **Tenez bon! :** +1 à l'Armure pour ce tour pour les figurines dans la zone.
- **Foncez dans le tas! :** +1 aux Dégats au Tir et au Corps à corps pour les figurines dans la zone.
- **Soyez braves! :** +3 au tests de Peur et Terreur.

**Guérisseur (X) :** au prix d'une action sans rien faire d'autre, confère de manière définitive X points de Constitution (jusqu'à son niveau de départ au maximum) à une figurine (PJ ou PNJ) en contact socle à socle.

**Brave :** ajoute +5 aux tests de Peur et Terreur (voir Effrayant et Terrifiant).

**Effrayant :** Une figurine avec l'attribut Effrayant provoque la Peur. Une figurine doit réussir un test de seuil 7 (faire un score supérieur ou égal à 7 avec un D20) sinon elle subit un malus de -3 au Jet de Corps à corps. Le test est à effectuer une seul fois par figurine confrontée à la figurine Effrayante.

**Terrifiant :** Une figurine avec l'attribut Terrifiant provoque la Terreur. Une figurine doit réussir un test de seuil 14 (faire un score supérieur ou égal à 14 avec un D20) sinon elle subit un malus de -6 au Jet de Corps à corps et subit un malus de -3 au Tir lorsqu'elle lui tire dessus. Le test est à effectuer une seul fois par figurine confrontée à la figurine Terrifiante.

**Lent :** Cette figurine ne se déplace que de 4 pas/action en mouvement normal.

**Rapide :** Cette figurine se déplace de 8 pas/action en mouvement normal.

**Furtif :** Une figurine furtive en contact avec un élément de décor d'un pas de haut et de large au moins est indécélable : elle ne peut être prise pour cible au Tir par une figurine à plus de 3 pas. De même une figurine commençant sa phase d'activation à plus de 3 pas de la figurine indécélable ne peut rentrer en contact socle à socle avec elle ce tour ci et doit s'arrêter à un pas d'elle au plus proche. Une figurine avec la règle Furtif engagée au Corps à corps ou effectuant un Tir avec une arme qui n'a pas l'attribut Silencieux perd les avantages de cette règle Indécélable tant qu'elle n'a pas bougé vers un autre obstacle.

**Petite taille :** Une figurine de petite taille bénéficie de la règle Furtif, Lente et est considérée comme une cible de petite taille pour les tirs (+5 au seuil de Visée)

**Paladin (X) :** Une figurine dotée de l'attribut Paladin peut utiliser certains Pouvoirs en utilisant une action pour cela. La Puissance de chacun des Pouvoirs dépend de la Valeur de X.

Les Pouvoirs sont les suivants :

- **Lévitiation :** Portée : 5 pas +X x5 pas. Choisissez X cibles (de taille humanoïde au maximum, 2 pas de haut sur 1 pas de diamètre maximum) à portée et à moins de X pas les unes des autres. Ces cibles se mettent à léviter à 2 pas de haut jusqu'à la fin du tour. Lorsqu'elles sont en lévitation elles ne peuvent rien faire et ne bénéficient pas de la protection d'un éventuel Bouclier. Lorsqu'elles retombent (à la fin du tour) elles subissent 2 points de Dégat.
- **Choc :** fait s'éloigner concentriquement à 1+X pas toutes les figurines (de taille humanoïde au maximum, 2 pas de haut sur 1 pas de diamètre maximum) dans cette zone et leur inflige 1+X points de Dégat.
- **Singularité :** Portée : 5+X x5 pas, Zone : 1+X pas. Choisissez une point à portée de ce Pouvoir et toutes les figurines dans la zone subissent 1+X points de Dégat.
- **Dôme de Protection :** Zone : 1+X pas. Dure jusqu'à la fin du tour. Toutes les figurines situées dans la zone centrée sur le Paladin voit leur Armure augmentée de 1+X.

**Mort-Vivant/ Démoniaque :** Cette figurine est affectée particulièrement par certains objets, comme les armes bénies dont les dégats sont doublés.

**Infiltration :** Cette figurine peut commencer à être déployer 10 pas en avant de la zone de déploiement, y compris sur un bâtiment.

**Déplacement limité :** Cette figurine ne peut nager, grimper à une échelle ou une corde, ou même escalader une paroi.

**Aucune Initiative :** Ces figurines s'activent toujours en dernier quelque soit le résultat du jet d'Initiative de leur faction. Si des figurines de deux factions différentes ont cet attribut, comparez tout de même les jets d'Initiative pour connaître l'ordre d'activation.

**Entreprenant :** Ces figurines s'activent toujours en premier quelque soit le résultat du jet d'Initiative de leur faction. Si des figurines de deux factions différentes ont cet attribut, comparez tout de même les jets d'Initiative pour connaître l'ordre d'activation.

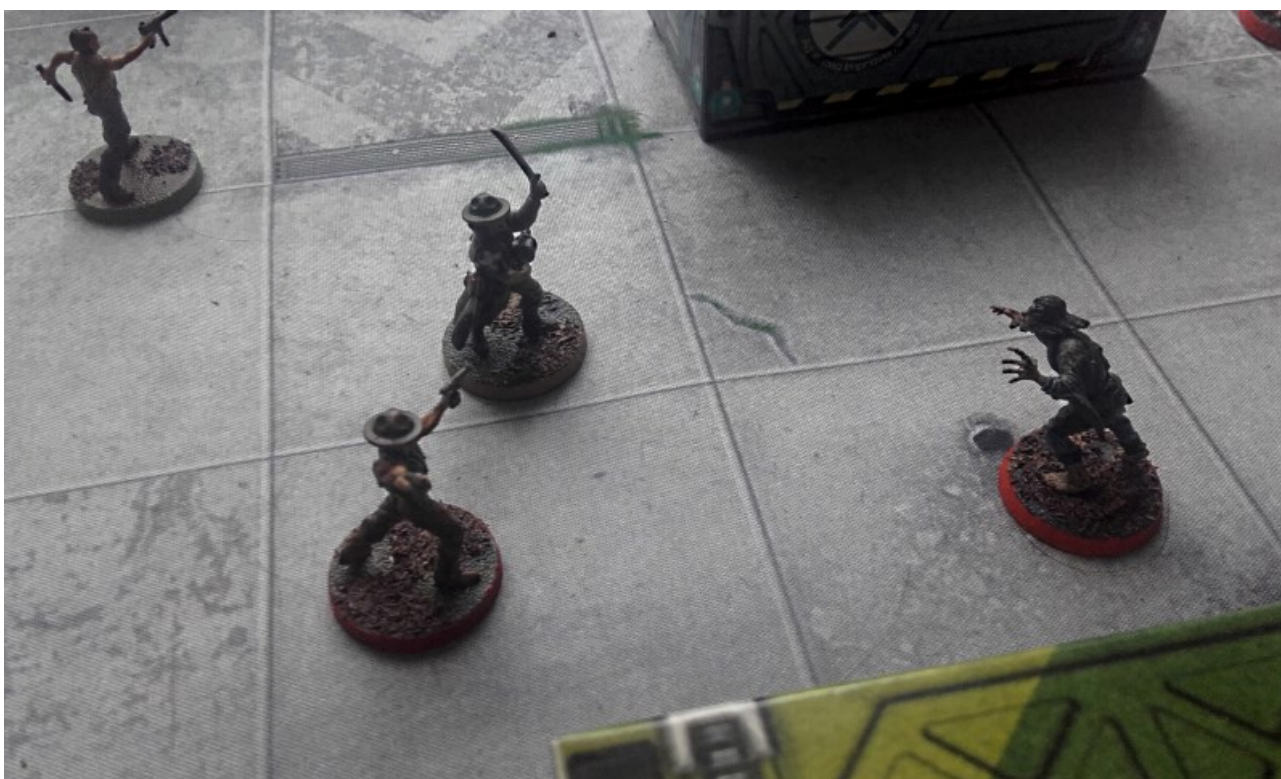
**Ne repousse pas :** Cette figurine ne repousse pas son adversaire de 1 pas lorsqu'il a remporté un Combat en Corps à corps.

**Rampant :** Cette figurine se déplace à mi-vitesse.

**Prêtre (X) :** Une figurine dotée de l'attribut Prêtre peut effectuer une Prière de Prêtre en utilisant une action pour cela. La Puissance de la Prière dépend de la Valeur de X. Les Prières possibles sont les suivantes :

- **Bannissement :** Portée : 10 pas +X x5 pas. Inflige 2 +X x1D5 points de dégâts à une figurine Mort-Vivante/Démoniaque à portée.
- **Feu de l'Âme :** Portée : X x3 pas. Confère un bonus de bonus de +5 aux jets de Peur, Terreur, Tir et Corps à Corps à la figurine ami cible à portée jusqu'à la fin du tour.
- **Conjuration :** Portée : X x5 pas. Inflige 2 +X points de dégâts à toutes les figurine Mort-Vivante/Démoniaque à portée.
- **Imposition des Mains :** Portée : X pas. confère de manière définitive X x 1D4 points de Constitution (jusqu'à son niveau de départ au maximum) à une figurine amie à portée.

**Croyant :** Une figurine dotée de l'attribut Croyant peut effectuer une Prière en utilisant une action pour cela. Cela confère un bonus de +2 aux jets de Peur, Terreur, Tir, Corps à Corps et Dégâts jusqu'à la fin du tour.



La dernière ligne de défense face à la meute de Morts-Vivants

## II Le Jeu :

### Déroulement d'une Partie :

Une équipe de figurines est composé de 3 à 5 figurines. Selon les caractéristiques, règles spéciales et équipement des figurines que vous choisissez la partie sera plus ou moins difficile. Si vous jouez en coopération avec un ami, veuillez essayer d'équilibrer les équipes des Joueur pour que chacun puisse avoir un plaisir de jeu égal. Une fois que les équipes sont constitués on choisit un scénario (en lançant un D5 si l'on veut), on prépare les décors, on place les figurines et on commence la partie. La partie s'achève quand l'objectif est atteint ou bien si les PJ sont tous éliminés.

Une partie se déroule par tours, au cours de laquelle les Joueurs et les Ennemis vont tous jouer. Pour déterminer l'ordre de jeu on lance un D20 pour chaque faction (chaque Joueur séparément, PNJ

ennemis et PNJ amis), puis chaque faction joue par ordre décroissant de résultat.

Chaque Joueur joue ses figurines dans l'ordre qu'il le souhaite, sachant qu'il n'a qu'une phase d'activation par figurine par tour.

Au cours d'une phase d'activation une figurine a la possibilité d'utiliser ses deux actions mais n'est pas obligé de le faire.

**Résumé de l'initiative : Un D20 par Faction - on joue par ordre décroissant de résultat**

## **Profils des PJ et PNJ amis :**

### Survivants :

**Composition :** 5 figurines dont 2 Héros. Deux des figurines non Héros ont un équipement et pas de règles spéciales à part Croyant, sauf si c'est un Enfant Survivant. La 3ème non Héros peut avoir une règle spéciale en plus au choix dans la liste.

**Équipement :** Arme lourde, Paire de Pistolets (max : 1), Pistolet et Arme de base, Fusil d'Assaut (max : 1), Fusil, Fusil à pompe, Livre Saint et Arme de base, Pistolet et Règle spéciale (Enfant Survivant uniquement), Arc et Arme de base, Arbalète et Arme de base

**Règles spéciales :** Bon tireur (1), Ambidextre, Close Combat (1), Brave, Furtif

### **Homme Survivant :**

Ag 3 ; Co 11

Équipement : Un au choix dans la liste

Règles Spéciales : Croyant, 0 ou 1 au choix dans la liste

### **Femme Survivante :**

Ag 4 ; Co 9

Équipement : Un au choix dans la liste

Règles Spéciales : Croyant, 0 ou 1 au choix dans la liste

### **Enfant Survivant :**

Ag 3 ; Co 6

Équipement : Un au choix dans la liste

Règles Spéciales : Petite taille, Croyant + 0 ou 1 au choix dans la liste

### **Père Etienne, Prêtre Survivant (Héros) :**

Ag 3 ; Co 10

Équipement : Livre Saint + Pistolet béni (Arme bénie)

Règles Spéciales : Prêtre (1), Bon tireur (1), Commandant (1), Croyant

### **George, Policier Survivant (Héros) :**

Ag 5 ; Co 11

Équipement : Paire de Pistolets

Règles Spéciales : Ambidextre, Close Combat (1), Brave, Commandant (1), Croyant

### **Cassiopée, Infirmière Survivante (Héros) :**

Ag 3 ; Co 9

Équipement : Médipack, Pistolet

Règles Spéciales : Guérisseur (3), Furtif, Croyant

### **Sophie, Enfant Survivante avec son chien Edgo (Héros) :**

Ag 3 ; Co 6

Equipement : Pistolet  
Règles Spéciales : Petite taille, Paladin (2), Croyant

**Chien Edgo :**

Ag 4 ; Co 8  
Equipement : Rien  
Règles Spéciales : Rapide, Déplacement limité

Rodeurs :

**Composition :** 4 figurines dont 1 Héros. Deux des figurines non Héros ont un équipement et pas de règles spéciales, à part la règle Furtif et Croyant qui sont d'office pour tous les Rodeurs. La 3ème non Héros peut avoir une règle spéciale au choix dans la liste.

**Equipement :** Arme lourde, Paire de Pistolets (max : 1), Pistolet et Arme de base, Pistolet mitrailleur et Arme de base (max : 1), Fusil, Fusil à pompe, Livre Saint et Pistolet, Arc et Arme de base, Arbalète et Arme de base, Medipack et Arme lourde, Pistolet et Grenades, Livre Saint et Arme de base

**Règles spéciales :** Bon tireur (2), Ambidextre et bon Tireur (1), Close Combat (2), Close Combat (1) et Brave, Guérisseur (2)

**Rodeur :**

Ag 3 ; Co 11  
Equipement : Un au choix dans la liste  
Règles spéciales : Furtif, Croyant + 0 ou 1 au choix dans la liste

**Rodeuse :**

Ag 4 ; Co 9  
Equipement : Un au choix dans la liste  
Règles spéciales : Furtif, Croyant + 0 ou 1 au choix dans la liste

**Kalyndra l'Archère (Héros) :**

Ag : 5 ; Co : 9  
Equipement : Arc, Arme de base  
Règles spéciales : Furtif, Bon tireur (2), Close Combat (2), Commandant (1), Croyant

**Steven le Commander (Héros) :**

Ag : 4 ; Co : 11  
Equipement : Pistolet mitrailleur, Arme de base  
Règles spéciales : Furtif, Bon tireur (1), Close Combat (1), Commandant (2), Croyant

Inquisition :

**Composition :** 4 figurines dont un Héros. Deux des figurines non Héros ont un équipement et pas de règles spéciales, à part les règles Brave et Croyant qui sont d'office pour tous les Membres de l'Inquisition. La 3ème non Héros peut avoir une règle spéciale au choix dans la liste.

**Equipement :** Arme lourde, Paire de Pistolets, Fusil à pompe, Pistolet mitrailleur et arme de base, Medipack et Arme lourde, Pistolet Mitrailleur et Grenades, Livre Saint et Pistolet béni, Fusil d'Assaut (max : 1).

**Règles spéciales :** Bon tireur (2), Ambidextre et bon Tireur (1), Close Combat (2), Guérisseur (2), Prêtre (1), Paladin (1)

**Membre de l'Inquisition :**

Ag 3 ; Co 11

Equipement : Un au choix dans la liste

Règles spéciales : Brave, Croyant + 0 ou 1 au choix dans la liste

**Exorciste John (Héros) :**

Ag 3 ; Co 11

Equipement : Livre Saint, Arme de base bénie

Règles spéciales : Brave, Croyant, Prêtre (2), Paladin (1)

**Ed le Templier (Héros) :**

Ag 4 ; Co 12

Equipement : Canon à grenades, Arme lourde

Règles spéciales : Brave, Croyant, Prêtre (1), Bon Tireur (1), Close Combat (1)

**Sonia la Vierge guerrière (Héros) :**

Ag 5 ; Co 10+ Armure 3

Equipement : Arme de base bénie, Fusil à pompe, Bouclier de défense, Casque

Règles spéciales : Brave, Croyant, Paladin (1), Close Combat (1)

**Note :** Vous pouvez utiliser un package-sac à dos sur le bras pour représenter le Bouclier de défense.

**Forces Spéciales :**

**Composition :** 3 figurines dont un Héros. Chaque figurine a un équipement et une règle spéciale, en plus de Croyant, sauf le Héros.

**Equipement :** Arme lourde, Paire de Pistolets, Pistolet Mitrailleur et Arme de base, Fusil d'Assaut

**Règles spéciales :** Bon tireur (2), Ambidextre, Close Combat (2), Brave et Close Combat (1), Furtif, Close Combat (1) et Bon tireur (1)

**Soldat des Forces Spéciales :**

Ag 5 : Co 12

Equipement : Un au choix dans la liste

Règles spéciales : Croyant, une au choix dans la liste

**Colonel Shepard (Héros) :**

Ag 7 : Co 12

Equipement : Pistolet Mitrailleur, Grenades, Arme de base

Règles Spéciales : Brave, Paladin (2), Close Combat (2), Commandant (2), Ambidextre, Croyant

**Officier Miranda (Héros) :**

Ag 6 : Co 10

Equipement : 2 Pistolets Mitrailleurs

Règles spéciales : Brave, Paladin (3), Commandant (1), Ambidextre, Close Combat (1), Croyant

**Profils des PNJ ennemis :****Zombis et spéciaux :****Démon Mort-Vivant :**

Ag 0 ; Co 12



Equipement : Rien

Règles spéciales : Mort-Vivant, Lent, Déplacement limité, Aucune initiative, Ne repousse pas, Effrayant.

### **Démonesse Morte-Vivant :**

Ag 0 ; Co 10

Equipement : Rien

Règles spéciales : Mort-Vivant, Lent, Déplacement limité, Aucune initiative, Ne repousse pas, Effrayant.

### **Démon Mort-Vivant Rampant :**

Ag 0 ; Co 10

Equipement : Rien

Règles spéciales : Mort-Vivant, Lent, Déplacement limité, Aucune initiative, Ne repousse pas, Rampant, Effrayant.

## **Comportement des PNJ :**

Les PNJ ennemis se comportent tous de la même manière (sauf exception spécifiée dans le scénario) :

### Déplacement :

Un PNJ ennemi n'utilise qu'une action pour se déplacer par tour. Il se déplace par le chemin le plus court (une droite en général) et à vitesse normale vers la figurine non ennemie visible la plus proche.

A défaut il se déplace par le chemin le plus court vers le dernier point de Bruit qu'il a entendu (notez par un pion le dernier point de Bruit, qu'il soit du à un Tireur, ou à l'explosion d'une Grenade, un corps à corps ne faisant jamais de bruit).

Si un PNJ ennemi n'a entendu aucun Bruit et n'a vu sur aucune figurine ce tour ci il ne bouge pas, simplement.

### Combat :

Un PNJ ennemi n'utilise qu'une action pour combattre par tour. Si une figurine non ennemi est en contact socle à socle avec le PNJ ennemi, ce dernier dépense une action (il lui en reste au moins une normalement) pour effectuer un combat, qui est géré normalement.

## **Règles simplifiées pour jeunes Joueurs (Règles alternatives) :**

### Règles de base :

Une figurine effectue une action par tour. Au cours de cette action, elle peut soit se déplacer, soit tirer, soit combattre au corps à corps, soit Prier.

**Se déplacer :** Une figurine peut faire une trajectoire quelconque de 5 pas/action. Elle peut escalader ou descendre un échelle à cette vitesse aussi. Un obstacle linéaire se franchit au prix de 2 pas de déplacement. On ne peut monter ou descendre que par une échelle ou un escalier.

**Tirer :** On mesure la distance entre la figurine qui tire et la figurine cible. Pour toucher la cible on doit faire plus que cette distance en lançant un D20 et en ajoutant l'Agilité de la figurine qui tire. Si la figurine cible est caché partiellement (plus de la moitié) il faut faire plus que la distance x2. Si la figurine qui tire touche sa cible elle fait un Jet de Dégats (Voir ci après).

**Combattre au corps à corps :** Lorsqu'une figurine est en contact socle à socle avec une figurine ennemie elle peut faire une action de combat au corps à corps. Dans ce cas on détermine le vainqueur du combat en lançant un D20 pour chaque figurine et en ajoutant à chacun son Agilité. Celui qui a le plus hauts score a gagné le combat et effectue un Jet de Dégats (Voir ci après).

**Prier :** Si une figurine prie pendant son action, elle augmente de 2 son Agilité et sa Constitution pour ce tour.

**Jet de Dégats :** Lorsqu'une figurine a remporté un combat ou touché une autre figurine cible au tir, on lance un D20 et on ajoute les Dégats de l'arme utilisée. Si le résultat dépasse la Constitution de la figurine cible cette dernière est éliminé.

### Equipement :

Une figurine peut avoir différent équipements, représentés sur la figurine.

**Armes de tir :** La Portée d'une arme de tir est illimitée.

Légères (Pistolet, Pistolet mitrailleur, Fusil, Fusil à pompe, Arc, Arbalète) : Dégats 5

Lourdes (Paire de Pistolets, Pistolets mitrailleurs, Canon à grenades, Fusil d'assaut) : Dégats 8

**Armes de Corps à corps :**

Rien : Dégats 0

Arme de base (Machette, Matraque) : Dégats 2

Arme lourde (Paire de Machettes, Batte, Tronçonneuse) : Dégats 4

### Capacités Spéciales :

**Prêtre :** Une figurine avec la capacité Prêtre peut effectuer l'action Bannissement :

Bannissement : 3 figurines ennemis à moins de 10 pas sont paralysées pour ce tour.

**Guérisseur :** Une figurine amie éliminée peut être soignée au prix d'une action et revenir ainsi en jeu en lançant un D20 après s'être mis en contact et en faisant plus que 10.

**Grand Combattant :** Cette figurine voit ses Dégats augmentés de 2 au Combat au Corps à corps et au Tir.

**Paladin :** Une figurine avec la capacité Paladin peut effectuer l'action Singularité :

Singularité : Effectuez un jet de dégat de Dégats 7 sur une figurine ennemie à moins de 12 pas.

### Composition d'une équipe et profils :

L'équipe de figurines d'un Joueur Solo comporte 5 figurines dont un Héros.

**Homme Survivant :**

Ag 3 ; Co 11

Equipement : Arme de tir lourde, ou Arme de tir légère et Arme de combat de base, ou Arme de combat lourde

**Femme Survivante :**

Ag 4 ; Co 9

Equipement : Arme de tir lourde, ou Arme de tir légère et Arme de combat de base, ou Arme de combat lourde

**Enfant Survivant :**

Ag 4 ; Co 6

Équipement : Arme de tir légère et Arme de combat de base, ou Arme de combat lourde

Règle spéciale : Paladin

**Cassiopée, Infirmière Survivante (Héros) :**

Ag 3 ; Co 9

Équipement : Arme de tir légère et Arme de combat de base

Règle Spéciale : Guérisseur

**Père Etienne, Prêtre Survivant (Héros) :**

Ag 3 ; Co 10

Équipement : Arme de tir légère et Arme de combat de base

Règle Spéciale : Prêtre, Paladin

**Colonel Shépard (Héros) :**

Ag 7 ; Co 12

Équipement : Arme de tir légère et Arme de combat de base

Règle spéciale : Grand Combattant, Paladin

**Officier Miranda (Héros) :**

Ag 6 ; Co 10

Équipement : Arme de tir lourde

Règle spéciale : Grand Combattant, Paladin

**Profils Ennemis et leur comportement :****Démon Mort-Vivant :**

Ag 0 ; Co 12

Équipement : Rien

**Comportement des PNJ ennemis :** Ils se comportent tous de la même manière. Si l'un d'entre eux a une figurine non ennemie en vue, elle se déplace vers elle en utilisant son action. Si un PNJ ennemi est en contact socle à socle avec une figurine non ennemie et qu'elle a encore une action, elle l'utilise pour faire un combat au corps à corps normal. Si aucun des cas n'est présent le PNJ ennemi ne fait rien.

**Déroulement d'une partie :** La partie a lieu par tours. Au cours d'un tour les PJ sont activés d'abord tous en premier. Puis c'est le cas des PNJ ennemi qui se comportent comme indiqué précédemment.

Les scénarios du Chapitre III : Campagne et Scénarios sont tout à fait adaptables en ne mettant qu'un type de Démon Mort-Vivant. On peut aussi y jouer en coopération à deux avec deux équipes de 3 figurines constituées normalement (1 héros + 2 figurines normales).

**Règles de combat entre PNJ (Règles additionnelles) :**

Ces règles permettent de simuler des affrontements entre PNJ, auxquels les Joueurs ne prennent pas part. Cela peut arriver dans un scénario où il y a des PNJ amis non contrôlés par les Joueurs. Dans ce cas les PNJ ne font qu'une action de Combat par phase d'activation (Tir ou Corps à corps). Ces règles permettent peut être de gagner un peu de temps et évitent d'avoir à tenir les comptes de la Constitution de chaque protagoniste.

### Règles de corps à corps :

Lorsque deux PNJ sont engagés au corps à corps on calcule le coefficient suivant :

$\text{Coefficient} = (\text{Ag}(\text{Ami}) + \text{Co}(\text{Ami}) + \text{Modificateurs Armes et Armures}(\text{Ami})) - (\text{Ag}(\text{Ennemi}) + \text{Co}(\text{Ennemi}) + \text{Modificateurs Armes et Armures}(\text{Ennemi}))$

Puis on lance un unique D20, auquel on ajoute le Coefficient.

- Si le résultat est supérieur ou égal à 14 le PNJ ennemi est tué.
- Si le résultat est inférieur ou égal à 7 le PNJ ami est tué.
- Sinon le combat se solde par un nul et aucun n'est tué.

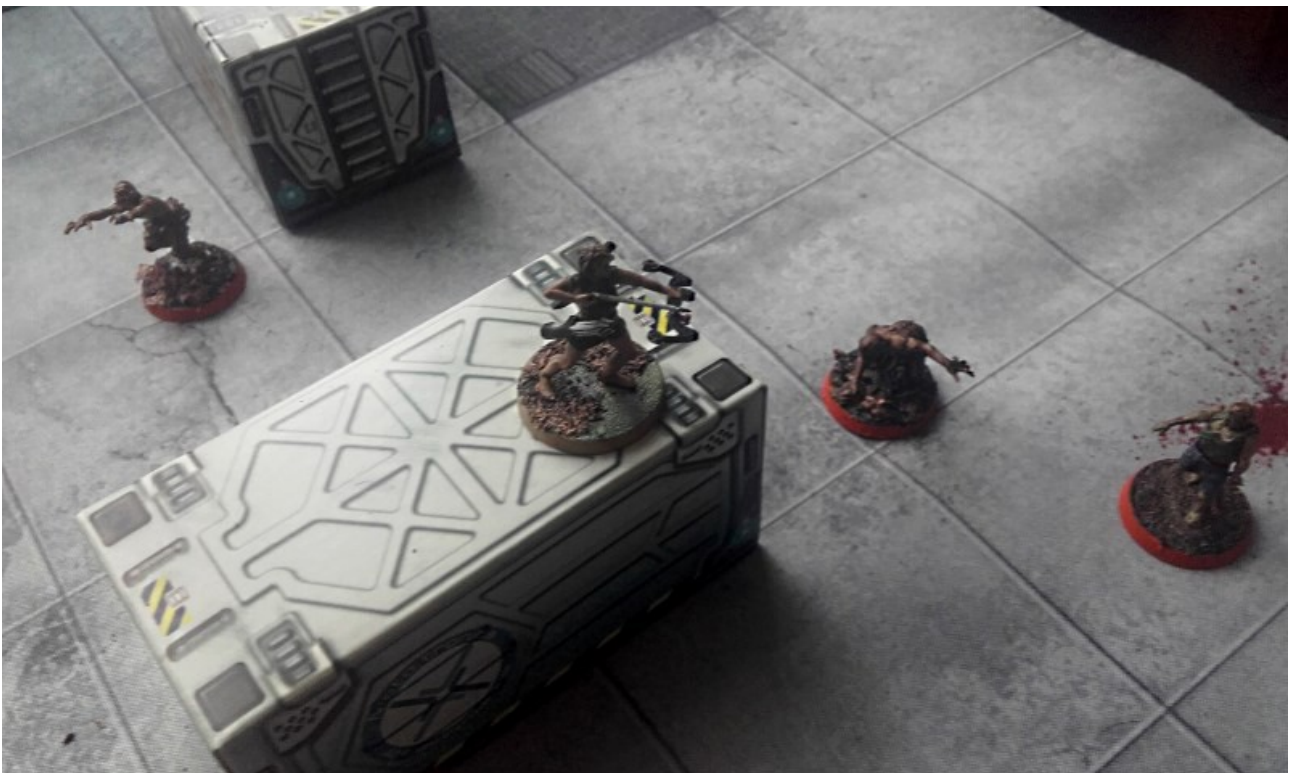
### Règles de Tir :

Lorsqu'une PNJ 1 tire sur un autre PNJ, le PNJ 2, à portée de tir, on calcule le coefficient suivant :

$\text{Coefficient} = \text{Ag}(\text{PNJ 1}) + \text{Modificateurs Armes}(\text{PNJ 1}) - (\text{Co}(\text{PNJ 2}) + \text{Armure}(\text{PNJ 2}))$

On lance un D20 et si le résultat est inférieur ou égal au Coefficient le PNJ 2 est éliminé, sinon rien.

Pour simplifier, on peut prendre pour le calcul des coefficients seulement les caractéristiques et mettre de côté les modificateurs liés aux armes (sauf le modificateur de dégât de l'arme de tir tout de même).



**Et un tir en plein dans la tête, un!!**

### Règle d'Équipement (Règles additionnelles) :

#### Port et transport d'armes et d'équipement :

Une figurine peut tenir une arme à une main par main dont elle dispose, ou bien une arme à deux mains (incluant les armes de tir) par paire de mains qu'elle a.

Un équipement de type Bouclier nécessite quant à lui une main pour être porté.

En outre elle peut transporter sur elle en plus de ce qu'elle porte deux armes à une main (ou Bouclier) et une arme à deux mains.

Une figurine ne peut transporter de Protection et doit obligatoirement la porter sur elle.

Changer d'armes (1 action) : Il faut une action à une figurine pour échanger ce qu'elle a en main avec ce qu'elle transporte.

Ramasser de l'équipement (1 action) : Il faut une action à une figurine pour ramasser de l'équipement sur une figurine ennemie Hors de combat ou déposé quelque part.

### **III Campagne et Scénarios Solo :**

#### **Entre parties :**

Figurines éliminées lors de la partie :

Entre deux parties, les PJ récupèrent entièrement et n'ont plus de dégats.

A part les Héros les figurines qui ont été éliminées, sont remplacées par une figurine de type Homme Survivant ou Femme Survivante, avec un équipement choisi dans la liste des Survivants et sans règle spéciale. Un Héros a une chance sur 2 de revenir (Lancez un D20 et il revient sur un résultat supérieur à 10), sinon il est remplacé comme une figurine normale.

Expérience et Niveau :

Après avoir accompli un Scénario, soit en survivant soit en atteignant les objectifs du Scénario, les PJ remportent quelques XP. Au début de la Campagne ils commencent au niveau 0, et si ils atteignent un certain seuil d'XP ils passent au niveau supérieur :

Niveau 1 : seuil d'XP : 6

Niveau 2 : seuil d'XP : 12

Niveau 3 : seuil d'XP : 18

Niveau 4 : seuil d'XP : 24

Niveau 5 : seuil d'XP : 30

Gain d'un Niveau :

A chaque passage de niveau, ils peuvent augmenter leur caractéristique d'Agilité ou de Constitution de 1, ou bien acquérir une règle spéciale qu'ils n'ont pas déjà parmi les suivantes : Bon tireur (2), Close combat (2), Furtif, Paladin (1), Brave et Close Combat (1), Brave et Commandant (1). Ils ne peuvent acquérir quelque chose qu'ils ont déjà acquis au passage de niveau juste précédent. Ainsi si un PJ augmenté leur Constitution au Niveau 1, au passage du Niveau 2 le PJ devra soit augmenté son Agilité soit prendre une règle spéciale.

#### **Scénario Solo 1 : Il faut s'échapper du Hangar !**

*L'Invasion des démons a été aussi brutale qu'impromptue. Alors que les héros étaient à l'inauguration de la nouvelle Académie Supérieure de Delanae, de nombreux météorites se sont écrasées sur cette dernière et une partie de la foule, massée dans le gymnase, a commencé à se transformer en Démons Mort-Vivants. Les forces militaires sur place ont répliqué mais elles ont été très vite submergées par la hordes de Démons qui leur faisaient face.*

*Les héros ont réussi à se glisser dans les dortoirs, en profitant pour glaner quelques armes au passage et en récupérant sur les cadavres des militaires tués.*

*Mais, ils sont poursuivis par une meute de Démons Mort-Vivants et la seule issue vers l'extérieur semble être un vaste hangar dans lequel sont entreposés des containers.*

*La sortie se trouve à l'autre bout du hangar mais quelques Démons s'interposent entre eux et la porte. Pour les héros pas de doute il va falloir passer quand même car la meute s'approche à grand bruit.*

**Ceci est un scénario d'introduction permettant de bien prendre les règles en main ainsi que les spécificités de son équipe, tout en mettant une certaine pression sur le Joueur.**

**Carte :** La table fait 24 x 24 pas et représente un Hangar. Elle comporte 6 containers pavés répartis de manière homogène sur la carte.

Un carré d'angle de 3 x 3 pas sert de zone de déploiement tandis que l'angle opposé sert de zone de sortie. A 10 pas environ de la zone de sortie et à plus de 5 pas l'une de l'autre se trouvent 2 bouches d'égout.

**Objectif :** L'objectif du scénario est de faire atteindre la zone de sortie à toutes les figurines de l'équipe. Une figurine dans la zone de sortie est considérée comme sortie et ne peut plus rien faire de la partie.

**PNJ :** Disposez 8 Démons ou Démonesses Morts-Vivant de manière homogène sur la carte et à plus de 8 pas de la zone de déploiement.

**Règles spéciales :** Il en arrive de partout. Ils sont derrière nous, Il en sort des égouts.

**Il en arrive de partout :** Lorsqu'un PNJ est éliminé, celui ci réapparaît au début du tour suivant au bord de la table dans une direction aléatoire par rapport à l'endroit où il a été éliminé.

**Ils sont derrière nous :** Au 3ème tour de jeu, une meute de 5 Démons Morts Vivants Rampants apparaît dans la zone de déploiement. Lorsque l'un d'entre eux est éliminé il réapparaît dans la zone de déploiement mais n'est plus Rampant.

**Il en sort des égouts :** Lorsqu'un PJ arrive à moins de 5 pas d'une bouche d'égout, lancez un D20 pour chaque bouche d'égout. Sur un score inférieur à 16 apparaît un Démon Mort-Vivant Rampant sur la bouche d'égout. Si le score est supérieur 15 il y apparaît le tour suivant.

**Récompense :** Dans ce scénario il est indispensable à tous les PJ de survivre pour l'emporter, les PJ gagnent donc 2 XP si ils l'emportent. Désignez une figurine comme Héros du jour en fonction de son comportement en partie (si il est difficile de savoir laquelle a le plus brillé, désignez la au hasard) et attribuez lui 1 XP supplémentaire.

## **Scénario Solo 2 : Sauvez la Princesse !**

*Les héros viennent juste de s'échapper du Hangar, laissant la meute derrière eux en lui ayant refermé la porte dessus. Et ils se retrouvent dans un des beaux quartiers de Delanae, le Walking Stone.*

*Alors qu'ils tentent de se connecter au reste du monde grâce à leur Holopad, ils reçoivent un message prioritaire. C'est un appel de détresse de la Princesse Katyana, reclue non loin de là dans une maison où sa garde a été décimée. Ils sont son seul espoir!*

*En effet la Princesse Katyana est la fille de l'Archi Duc de Silentia, et un véritable symbole pour la population. Sa perte serait un coup terrible pour le moral des habitants de la planète.*

*D'après la Princesse, d'autres survivants sont aussi présents dans les maisons alentours et la charité impose de les sauver eux aussi.*

**Carte :** La table fait 24 x 24 pas et comporte 4 maisons. Définissez un point d'entrée pour chacune

des maisons en essayant de varier les directions de manière difficile à atteindre pour les PJ. Un carré d'angle de 3 x 3 pas sert de zone de déploiement.

**Objectifs :** L'Objectif principal est de trouver la Princesse, la partie peut s'arrêter quand cet objectif est atteint si le Joueur le souhaite. L'Objectif secondaire est de délivrer en plus les trois autres survivants et de les garder en vie jusqu'à la fin de la partie. Lorsque Princesse et civils sont trouvés le Joueur peut décider d'arrêter la partie.

**PNJ :** Disposez 8 Démons ou Démonesses Morts-Vivant de manière homogène sur la carte et à plus de 8 pas de la zone de déploiement.

**Règles spéciales :** Il en arrive de partout, Il en sort des maisons, Mais qui se cache dans cette maison?

**Il en arrive de partout :** Lorsqu'un PNJ est éliminé, celui ci réapparaît au début du tour suivant au bord de la table dans une direction aléatoire par rapport à l'endroit où il a été éliminé.

**Il en sort des maisons :** Lorsqu'un PJ arrive à moins de 5 pas de l'entrée d'une maison, lancez un D20. Si vous obtenez 16 ou plus, 2 Démons Morts-Vivant apparaissent à l'entrée de la maison, sinon un seul.

**Mais qui se cache dans cette maison? :** Lorsqu'un PJ utilise une action à l'entrée d'une maison non déjà visitée, lancez un D20. Sur un 18 ou plus, c'est la Princesse qui apparaît à l'entrée de la maison. Sinon c'est un civil survivant. Si c'est la dernière maison à visiter et que la Princesse n'est toujours pas apparue avant, c'est forcément elle qui apparaîtra. Une fois la Princesse ou un civil apparu, le Joueur en prend le contrôle comme un PJ sauf qu'ils ne peuvent courir ni utiliser d'arme de tir car ils sont trop exténués et choqués pour le faire.

Voici leurs profils :

**Civil survivant :**

Ag 3 ; Co 6

Equipement : Celui sur la figurine employée, ne peut utiliser d'arme de ir

Règles spéciales : Croyant

**Princesse Katyana :**

Ag 5 ; Co 6

Equipement : Rien

Règles spéciales : Paladin (2), Commandant (1), Croyant

**Récompense :** Dans ce scénario chaque PJ non éliminé en fin de partie reçoit 1 XP pour avoir survécu à la partie, en outre il reçoit 1 XP si la Princesse a été trouvée et a survécu à la partie et un autre XP si les 3 civils ont été trouvés et ont survécu à la partie eux aussi. Désignez une figurine comme Héros du jour en fonction de son comportement en partie (si il est difficile de savoir laquelle a le plus brillé, désignez la au hasard) et attribuez lui 1 XP supplémentaire.

**Scénario Solo 3 : Escortez la Princesse !**

*Normalement, si tous c'est bien passé, la Princesse a été délivrée et quelques civils sauvés. Bon si ce n'est pas le cas, ce n'est pas la catastrophe non plus, même si ca fait un peu tache sur le Curriculum Vitae, mais bon il y a plus important maintenant, comme sauver sa peau!  
Et pour cela, le meilleur moyen qu'ont les héros, c'est de rejoindre le Poste de garde le plus proche, où se trouve les Forces de défense. Pour cela il faut traverser de part en part une partie peu dense*



*du quartier de Walking Stone. Mais que peut il donc bien se cacher dans ce cratère juste avant le Poste de garde?*

**Carte :** La table fait 24 x 24 pas et comporte 2 maisons et 4 containers pavés répartis de manière homogène sur la carte.

Un carré d'angle de 3 x 3 pas sert de zone de déploiement tandis que l'angle opposé sert de zone de sortie. Si possible un cratère symbolise la zone de sortie.

Placez toutes les figurines (Princesse et Civils compris, si ils ont été sauvés précédemment) dans la zone de déploiement. La Princesse les Civils sont contrôlés par le Joueur comme un PJ sauf qu'ils ne peuvent courir ni utiliser d'arme de tir car ils sont trop exténués et choqués pour le faire. Leurs profils sont les mêmes qu'au scénario précédent.

**Objectif :** L'objectif du scénario est de faire atteindre la zone de sortie à toutes les figurines de l'équipe. Une figurine dans la zone de sortie est considérée comme sortie et ne peut plus rien faire de la partie.

**PNJ :** Disposez 8 Démons ou Démonesses Morts-Vivant de manière homogène sur la carte et à plus de 8 pas de la zone de déploiement.

**Règles spéciales :** Il en arrive de partout, Mais que fait ce Démon avec un pistolet dans le cratère?

**Il en arrive de partout :** Lorsqu'un PNJ est éliminé, celui ci réapparaît au début du tour suivant au bord de la table dans une direction aléatoire par rapport à l'endroit où il a été éliminé.

**Mais que fait ce Démon avec un pistolet dans le cratère? :** Il s'agit du Chef Démon Pédro Kator, aussi appelé l'Homme Trouble, entouré de sa garde rapprochée. Il apparaît avec 2 Démons Morts-Vivants à moins de 2 pas de lui dans le cratère sur la zone de sortie, lorsqu'un PJ ou une figurine amie se trouve à moins de 8 pas de la zone de sortie. **Si possible on le symbolise avec une figurine de zombi avec un pistolet.**

**L'Homme Trouble :**

Ag 0 ; Co 12

Equipement : Pistolet

Règles spéciales : Aura de mort, Terrifiant

**Aura de mort :** Inflige un malus de -10 pour tirer sur toute figurine à moins de 3 pas de la figurine ayant cette règle, incluant ce dernier.

**Comportement de l'Homme Trouble :** L'Homme trouble ne bouge pas et tire à chaque action si il n'est pas engagé au corps à corps. Si il n'a aucune figurine à portée, il se déplace par le chemin le plus court vers le PJ visible le plus proche de sorte à être à portée de tir. Sinon il ne fait rien.

**Récompense :** Dans ce scénario chaque PJ non éliminé en fin de partie reçoit 1 XP pour avoir survécu à la partie, en outre il reçoit 1 XP si la Princesse est sortie et un autre XP si tous les civils rescapés précédemment sont sortis eux aussi. Désignez une figurine comme Héros du jour en fonction de son comportement en partie (si il est difficile de savoir laquelle a le plus brillé, désignez la au hasard) et attribuez lui 1 XP supplémentaire.

### **Scénario Solo 4 : Accueillez les rescapés !**

*Les héros ont réussi à atteindre le Poste de garde de Walking Stone et quelques Survivants se trouvent déjà avec les quelques gardes encore en vie. Toutefois c'est bien maigre pour organiser la*

*résistance et les armes manquent.*

*Des survivants semblent arriver tant bien que mal par le nord jusqu'au Poste de garde et les démons Morts-vivants cherchent à s'en prendre eux. Il serait de bon ton de les aider à rejoindre l'entrée Nord du Poste si on veut renflouer les rangs.*

**Carte :** La table fait 24 x 24 pas et représente une zone désertée. Elle comporte 4 containers pavés répartis de manière homogène sur la carte. Laissez toutefois les diagonales dégagées.

Un carré d'angle de 3 x 3 pas sert de zone de sortie tandis que l'angle opposé sert de zone d'arrivée des rescapés. Placez tous les PJs à moins de 12 pas de la zone de sortie, y compris sur les containers.

**Objectif :** L'objectif du scénario est de faire atteindre la zone de sortie à tous les PNJ rescapés ainsi qu'aux PJ. Une figurine dans la zone de sortie est considérée comme sortie et ne peut plus rien faire de la partie.

**PNJ :** Définissez 6 points de départ des PNJ numérotés de 1 à 6 (éventuellement symbolisés par un jeton ou un D6). Chaque point est sur un bord de la table et doit avoir une ligne de vue sur le centre de la carte et de préférence d'autres lignes de vue sur la diagonale entre zone de sortie et zone d'arrivée. Placez un Démon Mort-Vivant sur chacun des Points de départ.

**Règles spéciales :** Mais ils reviennent!, Ils ont un cerveau ceux là! Au secours!

**Mais ils reviennent! :** Lorsqu'un PNJ est éliminé, celui ci réapparaît au début du tour suivant sur un Point de départ choisi aléatoirement avec un D6. Au début du tour 11 apparaît une meute de 5 Démons Morts-Vivant Rampant dans la zone d'arrivée. Lorsque l'un d'entre eux est éliminé il réapparaît dans la zone d'arrivée mais n'est plus Rampant.

**Ils ont un cerveau ceux là! :** Dans ce scénario les Démons Mort-Vivant ne se dirigent pas vers les figurines en haut d'un container, même si c'est la figurine la plus proche en vue. Ils vont toujours vers le bruit ou la figurine visible et atteignable la plus proche.

**Au secours! :** Au début du premier tour, et tous les deux tours jusqu'au neuvième apparaît un PNJ rescapé dans la zone d'arrivée. Il se déplace alors avec une action en ligne droite et à vitesse normale vers la zone de sortie. Si il est en contact avec un ennemi il utilise ses actions disponibles pour combattre avec le profil suivant :

**PNJ rescapé :**

Ag : 3 ; Co : 11

Equipement : Rien

Règles spéciales : Aucune

**Récompense :** Dans ce scénario chaque PJ non éliminé en fin de partie reçoit 1 XP pour avoir survécu à la partie, en outre il reçoit 1 XP si 3 PNJ rescapés sont sortis, et 1 XP supplémentaire si tous les PNJ rescapés sont sortis. Désignez une figurine comme Héros du jour en fonction de son comportement en partie (si il est difficile de savoir laquelle a le plus brillé, désignez la au hasard) et attribuez lui 1 XP supplémentaire.

### **Scénario Solo 5 : Aux armes, citoyens!**

*Quelques rescapés ont pu être sauvés, mais il n'est pas l'heure de se reposer sur ses lauriers. En effet au loin des hurlements de plus en plus intenses semblent précéder les pas d'une énorme horde de démons Morts-Vivant qui s'approche lentement du Poste de garde.*

*Alors que la plupart des citoyens arrivés au Poste sont sans arme, il parait difficile d'organiser la moindre défense. Mais heureusement l'Officier Radio a réussi à joindre des secours qui vont venir larguer quelques caisses d'armes dans une zone à côté du Poste de garde; Il s'agit, seulement, d'aller récupérer les colis.*

**Carte :** La table fait 24 x 24 pas et représente une zone désertée. Elle comporte 4 containers pavés répartis de manière homogène sur la carte.

Un carré d'angle de 3 x 3 pas sert de zone de déploiement et de zone de sortie.

**Objectif :** L'objectif du scénario est de récupérer toutes les caisses d'armes larguées, ce qui nécessite d'utiliser une action au contact du jeton correspondant, puis de faire atteindre la zone de sortie à tous les PJ. Une figurine dans la zone de sortie est considérée comme sortie et ne peut plus rien faire de la partie.

**PNJ :** Disposez 8 Démons ou Démonesses Morts-Vivant de manière homogène sur la carte et à plus de 8 pas de la zone de déploiement.

**Règles spéciales :** Il en arrive de partout, On nous largue des caisses!

**Il en arrive de partout :** Lorsqu'un PNJ est éliminé, celui ci réapparaît au début du tour suivant au bord de la table dans une direction aléatoire par rapport à l'endroit où il a été éliminé.

**On nous largue des caisses! :** Avant le début de la partie, placez un jeton dans une direction aléatoire choisie à partir du centre de la carte et à 2D6 pas du centre. C'est une caisse d'armes et il faut dépenser une action à son contact pour la récupérer. Une fois la première caisse d'armes récupérée, déterminez de même la position de larguage de la deuxième caisse d'armes, puis une fois celle ci récupérée de la troisième et dernière caisse d'armes.

**Récompense :** Dans ce scénario chaque PJ non éliminé en fin de partie reçoit 1 XP pour avoir survécu à la partie, en outre il reçoit 2 XP si toutes les caisses d'armes ont été récupérées. Désignez une figurine comme Héros du jour en fonction de son comportement en partie (si il est difficile de savoir laquelle a le plus brillé, désignez la au hasard) et attribuez lui 1 XP supplémentaire.