

# OUTER RIM SCAVENGERS



QUENTIN RENARD

# INTRODUCTION

Dans les confins oubliés de la Bordure Extérieure, la galaxie est une décharge cosmique. Des bandes rivales s'affrontent sans merci pour les précieuses épaves et les reliques technologiques éparpillées dans le vide. Ici, la survie est une lutte constante : entre les machinations des mégacorporations qui manipulent dans l'ombre, les pirates galactiques sans foi ni loi, et les créatures extraterrestres tapies dans l'obscurité, chaque ressource est disputée avec acharnement. Pour tirer votre épingle du jeu, une seule règle : déployez vos unités les plus aguerries, sécurisez les objectifs coûte que coûte, et pillez les vestiges de l'ère passée avant que vos rivaux ne le fassent. Le butin attend, mais le champ de bataille est impitoyable.

## PRINCIPES FONDAMENTAUX DU JEU

### RÉSOLURE DES ACTIONS

Pour résoudre une action nécessitant un jet de dés, lancez un nombre de d6 égal à la caractéristique pertinente (Prouesse, Mental, etc.) plus les modificateurs applicables.

**Succès** : Chaque dé 4 ou 5 compte pour 1 succès. Chaque résultat de 6 compte pour 2 succès et permet de relancer le dé (les 6 supplémentaires générés par les relances comptent également pour 2 succès et permettent de relancer à nouveau).

Si, après application des modificateurs, le nombre de dés à lancer pour une Caractéristique tombe à zéro ou moins, l'unité ne peut pas effectuer ce jet et n'obtient aucun succès. Dans le cas d'un jet de défense, cela signifie que tous les succès de l'attaquant sont considérés comme des succès nets.

### PORTÉES ET MESURES

Toutes les distances sont mesurées en pouces (").

**Portée d'attaque des armes** : Chaque arme à distance a une Portée indiquée. Cette portée est celle de l'utilisation optimale de l'arme. Si un joueur cible un adversaire qui se trouve au-delà de la portée de l'arme, alors la Puissance de celle-ci est réduite de moitié (Arrondi au supérieur).

## CARACTÉRISTIQUES DES UNITÉS ET BLESSURES

Chaque unité possède des caractéristiques qui déterminent ses capacités, représentées par le nombre de dés à 6 faces (d6) lancés pour réussir des actions. Les caractéristiques sont les suivantes :

**Prouesse** : Agilité, force physique et dextérité au combat, essentielle pour le combat et le tir.

**Mental** : Intelligence, perception, volonté et capacité à utiliser des technologies ou des pouvoirs psi, utile pour déjouer les pièges, analyser des données, résister à la peur et au stress, et manifester des pouvoirs psi.

**Endurance** : Résistance physique et robustesse du blindage. Elle détermine la capacité à encaisser les coups et l'efficacité de l'armure lors des jets de défense.

**Leadership** : Force de la personnalité et capacité à influencer autrui, crucial pour les interactions scénaristiques, la démoralisation de l'adversaire ou l'utilisation de certaines ressources durant la partie.

La valeur de chaque caractéristique détermine le nombre de d6 à lancer, allant de 1 à 5 dés lors de la création de chaque personnage de votre unité.

## GESTION DES BLESSURES DES UNITÉS

Toutes les unités ont une Limite de **Blessures** de **3**. Chaque fois qu'une unité subit des Points de Blessure, elle ajoute ces points à son total. Si le total de Points de Blessure atteint ou dépasse sa Limite de Blessures, l'unité est immédiatement mise hors de combat.

## CRÉATION DE VOTRE ESCOUADE

Les escouades sont créées avec un budget de Points de Recrutement (PR) défini par le scénario. Une partie normale se joue avec 120 PR. Pour les unités d'infanterie, chaque caractéristique ne peut dépasser 5 dés, et le coût total des caractéristiques (sans équipement) ne peut excéder 12 PR. Vous ne pouvez pas avoir moins de 3 figurines dans votre escouade et pas plus de 5.

## COÛT DES CARACTÉRISTIQUES

Chaque point de caractéristique coûte 1 PR.

## ARCHÉTYPES ET APTITUDES SPÉCIALES

Les aptitudes spéciales confèrent des capacités uniques. Chaque unité peut choisir un seul archétype et une seule aptitude.

### • Archétypes :

- **Androïde** (Coût : 8 PR) : Immunisé aux effets de moral, peur et Tests de Stress. Ne peut effectuer qu'une seule action par tour quand il ne lui reste que 1 Blessure restante avant d'être hors de combat.
- **Survivant** (Coût : 6 PR) : Lorsque le Survivant perd son dernier point de blessure et devrait être mis hors de combat, il effectue immédiatement un test d'Endurance. S'il obtient au moins deux résultats de 6, il ignore ce Point de Blessure et reste en combat avec 1 PV
- **Cyborg** (Coût : 8 PR) : Les cyborgs sont muni de différentes augmentations qui leur permettent de se brancher à divers terminaux. Lorsqu'il est au contact d'un pion "Epave" il peut tenter d'extraire plus de données en effectuant un jet de Mental. S'il obtient deux résultats de 6 un pion "Epave" supplémentaire est généré. Cette règle est une action spéciale supplémentaire.
- **Scientifique** (Coût : 10 PR) : Peut dépenser 1 action et 1 marqueur Epave pour créer 1 jeton "Substance Instable". Ce jeton peut être utilisé par n'importe quelle unité adjacente au Scientifique comme un objet tactique "**Module Explosif Compact**".

### • Aptitudes :

- **Autodestruction** (Androïde uniquement) (Coût : 8 PR) : Le robot peut s'autodétruire pour effectuer une attaque à Puissance 5 dans les 3". L'Androïde est retiré du jeu après l'activation.
- **Protocole de Réparation** (Androïde uniquement) (Coût : 10 PR) : L'Androïde peut tenter de s'auto-réparer au cœur des combats en diagnostiquant ses défaillances. Lancez vos dés de Mental, Si vous obtenez au moins un 6, vous retirez 1 Point de Blessure. Attention, ces dés ne sont pas relançables.
- **Tactiques de Groupe** (Coût : 6 PR) : Si à 3" d'au moins une autre figurine alliée, gagne +1 en Prouesse lorsqu'elle effectue une attaque à distance.
- **Spécialiste en Armes Lourdes** (Coût : 7 PR) : Peut équiper une Arme Lourde sans malus de déplacement. Gagne +1 dé de Puissance sur son arme lourde.
- **Roboticien** (Coût : 7 PR) : Cible un Androïde allié adjacent ou un allié avec une arme "En Panne". Effectue un test de Mental. S'il obtient 2 succès, l'Androïde récupère 1 point de blessure ou peut retirer l'état En Panne.

- **Technicien** (10 PR) : Cible un allié à 3" ou lui même. Le Technicien est capable de fabriquer des munitions avec ce qu'il trouve sur le terrain. Il peut effectuer l'action spéciale "**Fabrication**" en effectuant un jet de Mental. S'il obtient trois réussites, une **Munition** de votre choix est créée.
- **Camouflage Holographique** (8 PR) : Tant que l'unité est immobile elle est beaucoup plus difficile à viser. Les attaques à distance contre cette cible subissent un malus de -1 en Prouesse.
- **Force Brute** (Coût : 5 PR) : Obtient la règle Perce-Armure (1) au corps à corps.
- **Tireur d'élite** (Coût : 5 PR) : Augmente la Prouesse de +1 lors des tirs.
- **Médecin** (Coût : 6 PR) : Cible un allié adjacent. Effectue un test de Mental. S'il obtient 2 succès, l'allié récupère 1 point de blessure.
- **Chef** (Coût : 10 PR) : Peut donner un nombre d'ordres par tour égal à sa caractéristique de Charisme aux unités alliées à 6". Les ordres sont des actions supplémentaires que les unités peuvent jouer. Un chef ne peut donner que un seul ordre par tour à une unité.

**Psioniste** (Coût : 10 PR) : Doit avoir au moins 3 dés en Mental. Peut choisir des Pouvoirs Psi supplémentaires.

**Pouvoirs Psi** (Psioniste uniquement) :

- **Décharge Psychique** (Coût : 8 PR) : Attaque (Mental du Psioniste + 3 dés de Puissance, inflige 2 Points de Blessure, Portée: 8").
- **Barrière Mentale** (Coût : 6 PR) : Cible une unité alliée à 6". La cible gagne +2 en Endurance effective pour la prochaine attaque subie avant la fin du tour.
- **Perturbation Sensorielle** (Coût : 7 PR) : Cible une unité ennemie à 8". La cible subit un malus de -1 dé à tous ses jets de Prouesse et de Mental jusqu'à son activation au prochain tour.
- **Surcharge Mentale** (Coût : 12 PR) : Cible une unité ennemie à Portée 6". Si 2 succès ou plus, la cible effectue un Test de Stress. Si 6 succès ou plus, la cible est immédiatement "Effrayée".

## COÛT DE L'ÉQUIPEMENT

### Armes Légères

- **Rayonneur Laser** (RL-3 Vigil) (5 PR) : Puissance: 3 dés, (Portée: 10"). Munitions: 3
- **Impulseur Plasmatique** (IP-31) (8 PR) : Puissance: 3 dés, (Portée: 10"). Note: Perce-Armure (1). Munitions: 3
- **Pulseur à Répétition** (PR-Ouragan) (6 PR) : Puissance: 4 dés, (Portée: 10"). Note: Rafale (1). Munitions: 3

### Armes d'Assaut

- **Fusil de Patrouille Modulaire** (FPM-90) (10 PR) : Puissance: 5 dés, (Portée: 16"). Note: Rafale (2). Munitions: 3
- **Inducteur Phasique** (IPH-Annihlateur) (12 PR) : Puissance: 5 dés, (Portée: 20"). Munitions: 3

### Armes Lourdes

- **Pulseur Cinétique Lourd** (PCL-42) (20 PR) : Puissance: 6 dés, (Portée: 18"). Note: Rafale (3) / Encombrant. Munitions: 2
- **Canon Plasmatique Mobile** (CPM-Conflagration) (24 PR) : Puissance: 8 dés, (Portée: 18"). Note: Encombrant / Surchauffe. Munitions: 2

### Armes de Mêlée

- **Lame Thermique** (LT-17) (3 PR) : Puissance: 3 dés.
- **Trancheur Mono-Atomique** (TMA-MKII) (8 PR) : Puissance: 4 dés. Note: Perce-Armure (1).
- **Poing d'assaut augmenté** (PAA-III "Destructeur") (12 PR) : Puissance: 5 dés. Note: L'unité peut relancer un dé sur son jet d'attaque en mêlée.

### Armure et protections

- **Armure Légère** (Combinaison de combat) (5 PR) : Augmente l'Endurance de 1.
- **Armure Moyenne** (Blindage renforcé) (10 PR) : Augmente l'Endurance de 2.
- **Armure Lourde** (Exosquelette de combat) (15 PR) : Augmente l'Endurance de 3. Note: réduit les déplacements à courte portée (3")

### Objets tactiques (max trois objets différents par combattant)

- **Module Explosif Compact** (5 PR) : Utilisation : 1 Puissance : 5 dés, (Portée: 6").
- **Unité de Stabilisation Médicale** (3 PR) : Utilisation : 1. Permet à une unité de retirer 1 Point de Blessure par utilisation.
- **Générateur de Distorsion Visuelle** (GDV-Mk.II)(10 PR) : Utilisation : 1. Crée un champ de distorsion de 3" autour de l'unité. Les unités ennemies ciblant cette unité ou celles à l'intérieur du champ subissent un malus de -2 dé à leur Prouesse pour cette attaque. Dure 1 tour.
- **Stimulant Synaptique** (Coût : 5 PR) : "Utilisation : 1. Retire immédiatement l'état 'Stressé' ou 'Sous le Choc'. Ne peut pas retirer 'Effrayé'.

### RÈGLE SPÉCIALES DES ARMES ET ÉQUIPEMENTS

- **Rafale (X)** : Lors d'une attaque, peut ajouter autant de dés à son tir qu'indiqué entre parenthèses mais doit passer sa prochaine action à recharger, elle est considérée comme En panne.
- **Usé** : Une arme ou armure avec cette règle subit un malus. Après chaque utilisation, lancez un d6. Sur un résultat de 1, l'objet est "En Panne" et ne peut plus être utilisé pour le reste du tour. Une action "Maintenance rapide" peut tenter de réparer cet effet.
- **Perce-Armure (X)** : Réduit de X l'Endurance effective de la cible.
- **Encombrant** : Le porteur se déplace de 3" par tour s'il n'est pas spécialiste en armes lourdes.
- **Surchauffe** : L'arme ne peut tirer qu'une seule fois par tour.
- **Munitions (X)** : Indique le nombre de fois qu'une arme à distance peut être utilisée avant d'être à court de munitions. Chaque fois qu'une unité effectue une attaque réussie (avant le jet de défense de l'adversaire), elle dépense 1 munition. Si une arme n'a plus de munitions, elle ne peut plus être utilisée pour attaquer. Elle peut être utilisable à nouveau en récupérant des munitions via "Récupérer Butin".

### MISE EN PLACE DE LA PARTIE

- **Plateau de Jeu** : Surface de 60x60 CM avec des décors.
- **Objectifs** : Placer selon le scénario.
- **Zones de Déploiement** : Chaque joueur choisit un bord opposé (ou zone définie par le scénario).
- **Déploiement des Escouades** : Les joueurs placent leurs unités à tour de rôle.
- **Points de Récupération / Épaves** : Placer 1D6+2 marqueurs "Épave" sur le terrain, à au moins 6" de toute zone de déploiement et de tout autre marqueur. Ces marqueurs représentent des ressources utiles pour les récupérateurs de toute sorte et servent à la fois de point de victoire et de "monnaie" à dépenser au cours de la partie pour obtenir des bonus.

## DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Un tour se compose de trois phases :

- **Phase d'Activation** : Les joueurs activent leurs unités à tour de rôle en tirant des jetons d'activation (unités ou événements de scénario). Une unité activée choisit et résout deux actions.
- **Phase de Fin de Tour** : Retrait des marqueurs "activé", préparation des jetons pour le tour suivant.

## ACTIONS DES UNITÉS

Lors de son activation, une unité peut effectuer deux actions parmi les suivantes :

- **Attaque** :
  - **Corps-à-corps** : Frappe un adversaire adjacent en contact socle à socle.
  - **Tir** : Tire avec une arme à distance.
- **Mouvement** : Déplacement de 5" ( Voir section mouvement pour les règles spéciales)
- **Utiliser un Objet tactique** : Utilise un objet de l'inventaire.
- **Recharger** : Requis si une attaque à distance a généré 0 succès (avant défense) ou si l'arme est "En Panne" suite à la règle "Rafale".
- **Se Mettre à Couvert** : Gagne +1 Endurance effective pour la prochaine attaque subie.
- **Pirater / Analyser** : Interagit avec des terminaux, analyse une zone ou active un système (test de Mental).
- **Surveillance** : Effectue une attaque unique hors activation si une unité ennemie se déplace ou attaque dans sa ligne de vue et portée. Cette attaque est résolue immédiatement après le mouvement ou l'action de l'unité ennemie.
- **Se ressaisir** : Lance des dés de Mental pour tenter d'annuler un malus lié à un test de Stress. De plus, si l'unité est sous l'effet de 'Désorientée' ou 'Assourdie' provenant d'un pouvoir Psi ou d'un événement de Scavenger, elle peut tenter de se ressaisir pour annuler ces effets en réussissant un test de Mental (2 réussites)."
- **Récupérer Butin** : Interagit avec un marqueur "Épave".
- **Réparer d'urgence** : Tente de réparer une "Blessure Critique : Équipement endommagé" ou une arme "En Panne"
- **Maintenance rapide** : Tente d'annuler l'effet "Usé" d'une arme ou armure.
- **Préparer une embuscade** : Si l'unité n'a pas bougé ce tour et est à couvert, elle gagne +1 dé de Prouesse pour sa prochaine attaque à distance effectuée ce tour.

## MOUVEMENT ET INTERACTIONS AVEC LE TERRAIN

### Mouvement Avancé

- **Escalade et Descente** : Petits obstacles (jusqu'à 1") ne réduisent pas le mouvement.
- **Moyennes hauteurs** (3-5") réduisent le mouvement à 3", les armures lourdes ne peuvent pas les franchir.
- **Grandes hauteurs** (plus de 8") ne peuvent pas être gravies sans équipement.

- **Saut** : Peut sauter des obstacles jusqu'à 3" de largeur. Au-delà de 3", un test de Prouesse (deux réussites) est requis. Un échec entraîne une chute qui inflige 1 Point de Blessure pour chaque 2" parcouru dans la chute.
- **Terrain Difficile** : Réduit le mouvement à 3". Les unités volantes ou lévitanes ignorent ces effets.
- **Zones de Danger** : Infligent des effets ou malus spécifiques au scénario. Certaines zones de danger peuvent être activées ou désactivées par une action "Pirater / Analyser".
- **Décor Destructible** : Certaines couvertures légères (caisses, barrières, murs fins) peuvent être détruites. Une unité à couvert derrière un décors destructible voit ce décors détruit si son adversaire à le toucher. On considère alors que c'est le couvert qui à encaissé les dégâts.

## RÉCUPÉRATION ET BUTIN

### Récupérer sur un marqueur "Épave"

- Une unité adjacente à un marqueur "Épave" peut dépenser 1 action "Récupérer Butin". Cette action ne nécessite pas de jet de dé.
  - Lorsqu'un personnage est mit hors de combat il laisse à son emplacement un marqueur épave. Celui ci peut être récupéré par les adversaires aussi bien que les alliés.
  - Chaque marqueur épave est comptabilisé comme point de victoire, il vous faut donc sécuriser vos points en empêchant l'adversaire de s'emparer des marqueurs épaves de ses alliés mit hors de combat.
- Il est également possible de dépenser les marqueurs épaves récupéré contre des avantages en jeu.
  - Vous pouvez dépenser 1 marqueur épave pour récupérer une Munition de votre choix.
  - Vous pouvez dépenser 3 marqueurs épaves pour récupérer un Objet Tactique de votre choix.



## COMBAT

Le combat se déroule en plusieurs étapes :

### Jet d'Attaque

Le joueur attaquant lance un nombre de dés égal à sa **Prouesse** et à la **Puissance** de l'arme utilisée. Les succès sont calculés comme décrit dans la section "**Résolution des Actions**".

Une attaque à distance ne peut être déclarée que si l'arme à distance dispose d'au moins 1 munition. Si l'attaque est réussie (avant le jet de défense de l'adversaire), 1 munition est dépensée.

### Jet de Défense

L'adversaire lance un nombre de dés égal à sa **Prouesse** et son **Endurance**, plus d'éventuels modificateurs.

Les succès sont calculés comme décrit dans la section "Résolution des Actions".

### Ligne de Vue et Couverture

- **Ligne de Vue (LDV) Bloquée** : L'attaque est impossible si la LDV est bloquée par un décor opaque.
- **Hauteur** : Les unités en hauteur (plus de 3" au-dessus) obtiennent un bonus de +1 en Prouesse lors des tirs.
- **Couverture** : La cible gagne +1 Endurance effective pour chaque élément de décor qui la sépare entièrement de l'attaquant, jusqu'à un maximum de +2 Endurance effective.
- **Visibilité Réduite** : Impose un malus de -1 dé aux jets de Prouesse pour les attaques à distance ciblant ou provenant de ces zones (-3 dés pour l'obscurité totale).

### Résolution du Combat (Général)

Comparez le nombre de succès de l'attaquant et du défenseur :

- Si les succès de l'attaquant sont inférieurs à la défense de l'adversaire, la cible effectue un jet de Mental qui évalue sa capacité à réagir à l'attaque subie. Comparez alors avec le tableau ci dessous :

NOMBRE DE RÉUSSITES	RÉACTION
Aucune	La cible de l'attaque se jette au sol, et est considérée comme Plaquée / Au Sol
1 - 2	La cible se dirige vers le couvert le plus proche en se déplaçant de 5" maximum.
3-4	La cible peut effectuer un tir réflexe, avec un malus de -2 en Prouesse.
5+	La cible garde la tête froide et peut effectuer un tir réflexe sans subir de malus ou utiliser un objet tactique.

- Si les succès de l'attaquant sont supérieurs à la défense de l'adversaire : La cible subit des Points de Blessure et d'éventuels effets supplémentaires en fonction des Succès Nets (Succès de l'attaquant - Succès du défenseur).

# GESTION DES BLESSURES

Lorsque les succès de l'attaquant sont supérieurs à la défense de l'adversaire, l'unité cible subit des Points de Blessure et d'éventuels effets supplémentaires en fonction des Succès Nets (Succès de l'attaquant - Succès du défenseur).

## Points de Blessure et Type de Blessure

- 1-4 Succès Nets : L'unité subit 1 Point de Blessure.
- 5+ Succès Nets : L'unité subit 2 Points de Blessure. Elle reçoit une **Blessure Grave**.
- Limite de Blessures Atteinte : Si le total de Points de Blessure d'une unité atteint ou dépasse sa Limite de Blessures (3), l'unité est immédiatement mise hors de combat.

**Blessure Grave** : Lancez 1D6 sur la Table des Blessures Graves ci-dessous.

D6	DESCRIPTION	EFFET DE BLESSURE
1	Jambe touchée	Le mouvement de l'unité est réduit de moitié (arrondi au supérieur) pour le reste de la partie.
2	Bras touché	L'unité subit un malus de -1 dé à tous ses jets d'attaque (tir et mêlée) pour le reste de la partie.
3	Capteur endommagé	L'unité subit un malus de -1 dé à tous ses jets de Mental pour le reste de la partie.
4	Équipement endommagé	Une des armes ou un objet tactique de l'unité tiré au hasard est désormais considéré comme "Usé"
5	Commotion	L'unité est immédiatement "Désorientée" et "Assourdie" jusqu'à la fin de son prochain tour. Elle ne peut pas effectuer l'action "Se ressaisir" tant qu'elle est sous cet effet.
6	Coma	L'unité est immédiatement mise a terre et ne peut se relever que si elle est soignée par un allié.

Sauf indication contraire explicite, les malus provenant de la même source (ex: deux blessures 'Bras touché') ne se cumulent pas. Seul le malus le plus élevé est appliqué. Cependant, les malus provenant de sources différentes (ex: 'Bras touché' et 'Désorientée') se cumulent.



## MORAL ET ÉTATS SPÉCIAUX

### Test de Stress

- Un Test de Stress est déclenché lorsqu'une unité subit certaines attaques, ou suite à des événements spécifiques du scénario. Lancez les dés de Mental.
  - **Aucune réussite** : Effrayé (-3 dés à tous les jets, mouvement de 5" s'éloignant de l'ennemi).
  - **1 réussite** : Sous le Choc (-2 dés à tous les jets).
  - **2 réussites** : Stressé (-1 dé à tous les jets).
  - **3 réussites ou plus** : Confiant (aucun malus). Une unité sous l'effet de malus ne peut pas subir un nouveau Test de Stress. L'action "Se ressaisir" annule les malus.

### États Spéciaux

- **Plaqué / Au sol** : Ne peut pas se déplacer ni effectuer d'attaque. Peut se relever en dépensant 1 action. Bénéficie de +1 Endurance effective contre les attaques à distance.
- **Ciblé / Marqué** : Subit un malus de -1 Endurance effective contre la prochaine attaque réussie.
- **Désorientée** : Subit un malus de -1 dé à tous ses jets de Prouesse et de Mental.
- **Assourdie** : Incapable de recevoir des ordres de Chef ou d'utiliser des capacités basées sur la communication.
- **En Panne** : L'arme ou l'équipement est inutilisable pour le reste du tour. Nécessite une action "Réparer d'urgence" ou "Maintenance rapide" pour être réactivé.
- **Paralysée** : Ne peut pas effectuer d'actions ni se déplacer. Dure jusqu'à la fin de son prochain tour



## SCÉNARIOS

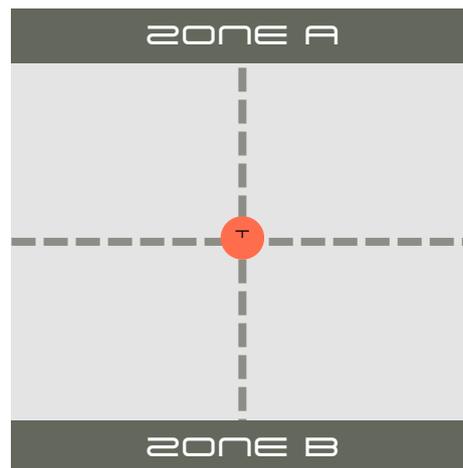
Ce chapitre détaille les différents scénarios de jeu disponibles pour Outer Rim Scavengers. Chaque scénario propose des objectifs de victoire uniques, des conditions de déploiement spécifiques et des éléments de terrain particuliers, offrant une grande rejouabilité et des défis variés pour votre escouade de ferrailleurs. Choisissez votre mission, adaptez votre stratégie et partez à la conquête des richesses oubliées.

## SCÉNARIO 1 : LE TERMINAL

Au plus profond des cités-épaves oubliées de Zedeon System se cache une aubaine inattendue : un terminal relié archaïque, mais toujours fonctionnel, émettant un signal stable vers l'hyperespace. Pour les bandes de ferrailleurs de la Bordure Extérieure, ce n'est pas qu'une simple relique ; c'est une opportunité en or. Maîtriser ce terminal, c'est s'assurer un contrôle sans précédent sur les flux de données et potentiellement sur le marché des informations, offrant un avantage décisif sur les rivaux. Mais le bourdonnement du terminal a attiré plus d'une bande assoiffée de pouvoir. Seule l'escouade la plus rapide et la plus impitoyable parviendra à faire sienne cette technologie

### MISE EN PLACE

- **Plateau de Jeu** : Utilisez une surface de jeu de 60x60 CM avec des décors variés.
- **Le Terminal de Contrôle** : Placez un marqueur unique représentant le Terminal de Contrôle (monté sur un socle de 40mm) au centre exact de la table. Ce marqueur est considéré comme un décor impénétrable de Hauteur 1".
- **Quarts de Table** : Divisez mentalement le plateau de jeu en quatre quarts égaux. Chaque joueur doit identifier les deux quarts de table qui se trouvent de son côté de la ligne médiane imaginaire.
- **Points de Récupération / Épaves** : Placez 6 marqueurs "Épave" sur le terrain, en respectant la règle de placement à au moins 6" de toute zone de déploiement et de tout autre marqueur.
- **Zones de Déploiement** : Chaque joueur choisit un bord de table opposé comme zone de déploiement.



### ACTIVATION DU TERMINAL

Pour prendre le contrôle du Terminal de Contrôle, une unité doit être adjacente au marqueur et dépenser une action "Pirater / Analyser". Si le test de Mental est réussi (au moins deux succès), l'unité contrôle le terminal. Le contrôle est maintenu tant qu'une unité alliée est adjacente au terminal.

Si un joueur tente de pirater le terminal alors qu'une figurine adverse s'y trouve adjacente, un combat au corps à corps s'engage automatiquement.

### POINTS DE VICTOIRE

- **Contrôle du Terminal** : Le joueur qui contrôle le Terminal de Contrôle à la fin du 5ème tour gagne 3 PV.
- **Contrôle des Quarts de Table** : À la fin de la partie, un joueur gagne 1 PV pour chaque Quart de Table situé de son côté de la zone de déploiement qu'il contrôle. Un joueur gagne 2 PV pour chaque Quart de Table situé du côté adverse de la zone de déploiement qu'il contrôle. Pour contrôler un Quart de Table, un joueur doit avoir plus de ses propres figurines dans ce Quart de Table que son adversaire.
- **Adversaires Abattus** : Chaque fois qu'une unité adverse est mise hors de combat, le joueur qui l'a éliminée gagne 1 PV si le coût en Points de Recrutement (PR) de l'unité éliminée était inférieur à 30 PR. Le joueur gagne 2 PV si le coût en PR de l'unité éliminée était de 30 PR ou plus.
- **Marqueurs d'Épaves** : Chaque marqueur "Épave" contrôlé par le joueur à la fin de la partie compte pour 1 PV.
- **Annihilation d'Escouade** : Si un joueur n'a plus aucune figurine en vie sur le plateau de jeu à la fin d'un tour, il perd immédiatement la partie, quels que soient les points de victoire accumulés.