
Fallout
WASTELAND WARFARE
LIVRET DE
CAMPAGNE
Assurez votre Position dans
les Terres Désolées
par JAMES SHEAHAN
Bethesda
LEGION
DISTRIBUTION
MODIPHIUS
ENTERTAINMENT

FACTIONS DES TERRES DÉSOLÉES

LES SURVIVANTS

Les Terres Désolées sont dangereuses et hostiles, même pour un Unique Survivant bien préparé. Quand des aberrations mutantes et des synths humanoïdes se cachent dans l'ombre, seule compte la force du nombre. Les Survivants sont des groupes hétéroclites d'humains qui se rassemblent en bandes. Individuellement, ils sont plus fragiles que la plupart des autres habitants des Terres Désolées, mais ils agissent ensemble. Les Survivants ont plus de personnages nommés avec des capacités particulières spécifiques. L'étendue des bonus apportés à votre force et des malus infligés à l'ennemi donne aux Survivants un avantage certain en combat et ils forment un tout supérieur à la somme de ses parties.





SUPER MUTANTS

Les Super Mutants se voient comme les seigneurs des désolations et les héritiers de la civilisation (mais ne leur demandez pas d'épeler le mot). Ils luttent frontalement contre tout ce que les Terres Désolées peuvent leur opposer et en triomphent généralement. Les Super Mutants sont des monstres en combat, se jetant dans la mêlée et écrasant leurs ennemis avec des armes contondantes primitives. Ils n'utilisent généralement pas d'armures lourdes et manquent d'une puissance de feu à longue portée, mais ils compensent largement cela par leur endurance, leur résistance et leurs puissants assauts au corps-à-corps. Unissez-vous et chargez : les sacs à viande ne se rempliront pas tout seuls !

LA CONFRÉRIE DE L'ACIER

La Confrérie de l'Acier se voit comme le vrai futur de l'Humanité et cherche à apprendre des erreurs du passé pour construire un futur meilleur. Elle considère la technologie comme une bénédiction et une malédiction : l'apocalypse nucléaire qui a balayé l'Humanité est la preuve du mal que peut faire la prolifération d'une technologie irresponsable. La Confrérie récupère un arsenal d'armes et d'armures hautement technologiques du passé pour construire méticuleusement le futur. Même s'ils ne sont pas nombreux, les membres de la Confrérie sont des tanks ambulants, aussi résistants que l'acier. Ils s'engagent au combat en bénéficiant de leur puissance de feu à longue portée et protégés par leurs armures contre tout ce que les Terres Désolées peuvent déchaîner contre eux.





Fallout
WASTELAND WARFARE

HABITANTS DE L'ABRI

Concepteur	James Sheahan
Matériel additionnel	Mark Latham, Jon Webb, James Barry, Federico Sohns
Conception de gamme	James Barry
Édition	Richard L. Gale, James Barry, Chris Birch
Photographie & Vidéo	Salwa Azar, Steve Daldry
Conception Graphique	Michal E. Cross, Stephanie Toro
Maquette	Richard L. Gale
Direction artistique - Sculpture	Mischa Thomas, James Barry, Jon Webb
Direction artistique - 3D	Jonny La Trobe-Lewis
Artistes 3D	Domingo Díaz Fermín, Alex Gargett, Chris Peacey
Artistes 3D Freelance	Roy Gabriel, M. Mar García, Gael Goumon, Tobias Kornemann, Jamie Phipps, Ana Román Peña, Romeo Salbatecu, Luigi Terzi, Ben Wolseley-Charles
Peintres	Ben "Brush Demon" Macintyre, Adam Huenecke, Jon Webb
Décors	Dreamspirit Wargaming Studio
Équipe de développement	Jon Webb, James Barry, Federico Sohns, Stefano Guerriero, Javier Angeriz-Caburrasi, Katya Thomas
Testeurs	Adam Brown, Costin Becheanu, Troels Rohde Hansen, Ian Henderson, Clive Oldfield, Christoph Krumm, Jeremy Wininger
Production/direction artistique	Chris Birch
Assistant de publication & Gestion des Réseaux Sociaux	Salwa Azar
Responsable de production	Steve Daldry
Community Manager	Lloyd Gyan
Responsable d'opérations	Garry Harper
Remerciements à	Mike Kockis et son équipe de conception, toute l'équipe de Bethesda, Rita Birch, John Houlihan, Sam Webb, Rob Harris et Giles Pritchard

MODIPHIUS™ ENTERTAINMENT

Modiphius Entertainment, 39 Harwood Road, Londres. SW6 4QP. Royaume-Uni

© 2018 Bethesda Softworks LLC. FALLOUT et les logos associés sont des marques commerciales ou des marques déposées de ZeniMax Media Inc. ou de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.
Le logo Modiphius Entertainment est TM de Modiphius Entertainment. Tous droits réservés aux propriétaires respectifs.

Toute utilisation non autorisée de matériel protégé par le droit d'auteur est illégale. Tous les noms de marque sont utilisés de manière fictive et sans intention d'enfreindre un droit quelconque. Ceci est une œuvre de fiction. Toute similitude avec des personnes et des évènements, passés ou présents, est purement fortuite et non intentionnelle, à l'exception des personnes et évènements décrits dans un contexte historique.

Les composants réels peuvent différer de ceux présentés en illustration. Fabriqué en Chine.

Version Française : Légion Distribution

TABLE DES MATIÈRES

1.1 Introduction 2

SECTION 2 – DANS LES TERRES DÉSOLÉES

2.1 Évènements 4
2.2 Aptitudes 5
2.3 Boosts 5
2.4 Quêtes 6

SECTION 3 – CONTRE LES TERRES DÉSOLÉES

3.1 Mode Solo/Coop 8
3.2 Activer les figurines de l'IA 10
3.3 Réponses 11
3.4 Autres Règles pour jouer avec l'IA 15

SECTION 4 – COLONISATION

4.1 Construire votre Colonie 18
4.2 Votre Colonie de départ 18
4.3 Après une bataille 19
4.4 Utiliser sa Colonie 20
4.5 Structures 21
4.6 Un exemple de Colonie 23
4.7 Adaptation des règles 24

SECTION 5 – SCÉNARIOS

5.1 Constituer une Force 26
5.2 Mise en place d'une Force 26
5.3 Mise en place d'une bataille 27
5.4 Scénarios Stand-alone 28
L'usine General Atomics 28
Défense du Poste de Police 29
Démolition 30
Super Duper Sweep 32
En tenue ! 34
5.5 Scénarios enchaînés 35
5.6 Scénarios avec IA 40

SECTION 6 – TUTORIAUX

6.1 Tutoriaux 44
1. Débuts agités 44
2. Fort Davis 45
3. La centrale de traitement des eaux 46
4. Le Journal Perdu 47
5. 'The Coming Storm' 48

APPENDICES

A.5 Anatomie d'une carte 50

INTRODUCTION



Débutant dans le jeu de figurines ?
Lisez ça d'abord !



Ce *Livret de Campagne* contient de nouvelles règles qui s'ajoutent à celles du livret *Règles du Jeu*. Vous allez découvrir comment construire une Colonie fonctionnelle et comment jouer en solo ou en coopération. Vous trouverez aussi dans ce livret plusieurs scénarios prêt-à-jouer (y compris des scénarios enchaînés et des rencontres stand-alone) et des Tutoriaux conçus pour être joués en parallèle de votre lecture des *Règles du Jeu*.

Le chapitre **Dans les Terres Désolées** présente plusieurs types de cartes (Évènements, Aptitudes, Boosts et Quêtes) qui s'ajoutent à celles des *Règles du Jeu* de ***Fallout: Wasteland Warfare***.

Le chapitre **Contre les Terres Désolées** s'intéresse au jeu en solo ou en coopération contre le jeu, avec un système d'Intelligence Artificielle (IA) simulant le comportement des forces hostiles. Le chapitre Scénarios propose cinq rencontres utilisant ce système, mais les joueurs peuvent utiliser les règles du jeu Solo/Coop pour créer un adversaire dans la plupart des scénarios.

Le chapitre **Colonisation** propose d'affronter les défis de la survie dans les Terres Désolées en développant votre propre Colonie. Un joueur avec une Colonie est limité dans son choix d'Objets et d'Aptitudes mais peut acquérir ces cartes grâce au développement de sa Colonie entre les batailles. De plus, les joueurs avec des Colonies peuvent explorer les Terres Désolées entre les parties, ce qui peut avoir des conséquences lors de la bataille suivante.

Le chapitre **Scénarios** explique comment créer une Force et mettre en place un scénario. Il comprend quinze scénarios prêt-à-jouer : dix scénarios narratifs et cinq Scénarios en Solo/Coop. Vous pouvez bien sûr créer vos propres scénarios. Cinq **Tutoriaux** constituent le chapitre final du livret.

Les joueurs recherchant des parties plus compétitives ou moins narratives, plus orientées sur le combat, apprécieront de jouer en utilisant les règles du Mode Bataille et les listes d'armée disponibles en téléchargement sur www.modiphius.com/fallout.



NORA RENCONTRE UN NOUVEL AMI À LA STATION RED ROCKET

SECTION 02

DANS LES TERRES DÉSOLÉES



FOWW 2PB-003-111 — **SECTION 2.1**

ÉVÈNEMENTS

Les **Évènements** créent des situations et des effets inattendus lors d'une bataille, que ce soit une vicieuse tempête d'éclairs, une ruée de brahmines, l'apparition d'un Étranger, ou quelque chose d'aussi inoffensif qu'une diffusion de radio locale.

Lors de la mise en place d'une partie, vous constituez un **Deck d'Évènements**. Mélangez toutes vos cartes d'Évènements puis piochez au hasard un nombre égal à celui des rounds de la partie moins un (ou en respectant les indications du scénario, ou en fonction de la décision des joueurs). Ajoutez-y toutes les cartes '**Conséquence**' (page suivante) qui doivent être inclues pour cette bataille. Dans le Deck, les Évènements seront face cachée et les Conséquences face visible. Puis mélangez les cartes pour en faire une pile et placez-la dans la zone désignée pour être les **Terres Désolées** (Règles du Jeu, p. 31). Cette pile est le Deck d'Évènements de la partie.

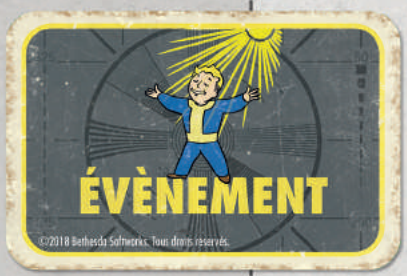
№ 10 ASTUCE de Vault Boy!

LES CARTES UTILISÉES POUR LE DECK D'ÉVÈNEMENTS PEUVENT ÊTRE CHOISIES AU HASARD MAIS LES JOUEURS PEUVENT AUSSI EN CHOISIR CERTAINES. CERTAINS ÉVÈNEMENTS N'ONT AUCUN IMPACT SUR LA BATAILLE ET LEUR INFLUENCE SUR LE COURS DE LA PARTIE SERA AUGMENTÉE OU DIMINUÉE SELON LE NOMBRE DE CARTES AJOUTÉES AU DECK D'ÉVÈNEMENTS.

PENDANT LA BATAILLE

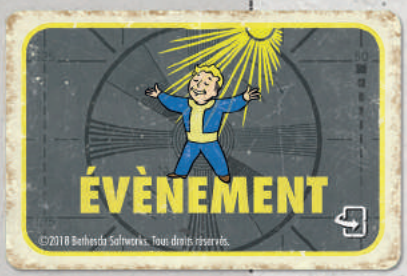
ICONE RETOURNER

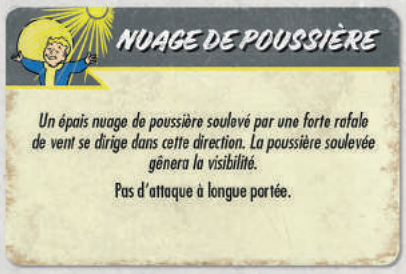
Au début de chaque round (sauf le premier), si aucune carte d'Évènement n'est déjà en jeu, piochez la première du Deck d'Évènements et appliquez immédiatement ses effets. Sauf spécification contraire, la carte est défaussée à la fin du round.





EXEMPLE 1





EXEMPLE 2





EXEMPLE 3

L'icone Retourner

Si la carte en haut du Deck d'Évènements présente **l'icone Retourner**, retournez-la immédiatement face visible. Tous les joueurs peuvent en prendre connaissance. L'Évènement révélé fait toujours partie du Deck et ce qu'il décrit ne produit pas encore d'effet. Retourner l'Évènement donne aux joueurs un coup d'avance pour anticiper un phénomène notable et ayant un impact afin de s'y préparer.

Par exemple, l'Évènement Nuage de Poussière empêche toute attaque à distance durant un round. Mais sa carte présente l'icone Retourner, ce qui permet aux joueurs de se préparer à utiliser l'Évènement pour bénéficier d'un couvert, traverser des zones dégagées ou préparer des offensives ne dépendant pas des Tirs.

Les cartes sans l'icone Retourner ne sont révélées que lorsqu'elles sont piochées (et prennent effet immédiatement).

Exemples : *La carte du **premier exemple** n'a pas d'icone Retourner. Elle est révélée quand elle est piochée.*

*La carte du **second exemple** est retournée dès qu'elle se retrouve au-dessus du Deck d'Évènements, mais son effet n'entre en jeu que lorsqu'elle est piochée.*

*La carte du **troisième exemple** est retournée dès qu'elle se trouve au-dessus du Deck d'Évènements, mais son effet n'entre en jeu que lorsqu'elle est piochée. Elle n'est pas défaussée normalement à la fin du round et, par conséquent, un nouvel Évènement n'est pas pioché.*

Pioche d'une carte Conséquence

Lors d'une bataille, si une carte Conséquence est en haut du Deck d'Évènements, piochez-la et résolvez-la immédiatement (page suivante). Ceci ne compte pas comme une pioche d'Évènement.

CONSÉQUENCES

Certaines décisions prises en utilisant les Colonies (p. 19), lors des Quêtes (p. 6), suite à l'utilisation d'un Boost (voir ci-dessous) ou en raison d'évènements lors d'un scénario précédent, peuvent influencer la partie en cours. Par exemple, avez-vous payé un mercenaire pour vous aider lors de votre prochaine bataille ? Avez-vous ignoré ce voyageur dépouillé quémandant de la nourriture ? Avez-vous éliminé cette nuée de fourmis volantes ? Les cartes ayant un impact à postériori sont identifiées par le mot CONSÉQUENCE.

Lors de la mise en place de la partie, toutes les Conséquences acquises par les joueurs avant la bataille doivent être mélangées dans le Deck d'Évènements (page précédente). Les joueurs ne peuvent voir les Conséquences ajoutées au Deck par leurs adversaires que lorsqu'elles sont piochées. Aucun joueur ne peut ajouter plusieurs fois la même carte Conséquence.

Les Conséquences sont piochées et résolues dès qu'elles sont en haut du Deck d'Évènements. Si des Conséquences identiques ont été ajoutées par différents joueurs et qu'une d'elle est piochée, déterminez au hasard le joueur à qui elle appartient.



***Exemple** : si un joueur paye les 30 Caps de la **carte en exemple ci-dessus**, elle sera ajoutée aux Terres Désolées lors de la prochaine partie. Quand elle est en haut du Deck d'Évènements, le joueur qui l'a ajoutée résout immédiatement la Conséquence.*

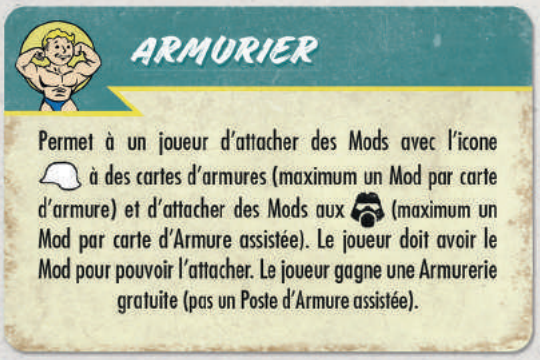
Si de nouvelles Conséquences doivent être ajoutées au Deck d'Évènements en cours de partie, écartez la carte du haut du Deck, mélangez la nouvelle Conséquence dans la pile, puis replacez la carte du dessus à sa place.

FOWW 2PB-003-111 — SECTION 2.2

APTITUDES

Certains habitants des Terres Désolées ont des capacités supplémentaires qui les distinguent des autres : les **Aptitudes**.

Des Aptitudes peuvent être données aux Unités d'une seule figurine. Pour bénéficier d'une Aptitude, une figurine doit respecter toutes les conditions requises (par ex., avoir une valeur minimum dans un Attribut ou posséder une autre Aptitude). Une figurine ne peut pas avoir deux fois la même Aptitude.



Certaines Aptitudes ne sont pas assignées à une figurine spécifique mais attachées à une Colonie (p. 18).

FOWW 2PB-003-111 — SECTION 2.3

BOOSTS

Lors d'une bataille, certains habitants des Terres Désolées font preuve de talents étonnants ou d'une grande inspiration. Ceci est représenté par les **Boosts**, qui sont de quatre types :

- **Pratique** (améliore des résultats)
- **Ruse** (altère des résultats)
- **Tactique** (modifie les mouvements et les Réactions)
- **Instinct** (englobe plusieurs effets)

Les **Boosts** ne sont pas assignés à une Unité spécifique. Ils sont entre les mains du joueur qui peut s'en servir durant la partie pour obtenir des améliorations mineures. Les effets des Boosts d'un joueur sont tenus secrets mais un joueur peut savoir combien de Boosts son adversaire a en main. Un joueur révèle et utilise un Boost quand la situation s'y prête et défausse la carte après résolution. Une seule carte de Boost peut être jouée par Action.

Quand il constitue sa Force sans se servir des règles des Colonies, un joueur peut y ajouter autant de Boosts que la moitié de la valeur du plus haut Attribut de son Leader, arrondie au supérieur (*Règles du Jeu*, p. 50).



QUÊTES

Les Terres Désolées ne manquent pas de tâches à accomplir : qu'il s'agisse d'aider quelqu'un, de retrouver un voleur, d'accomplir un pari, etc. Ceci est représenté par les **Quêtes**.

Les Quêtes sont des missions propres à un joueur qu'il doit compléter durant une partie. L'accomplissement d'une Quête donne une récompense au joueur. Les Quêtes sont indépendantes des Objectifs de la bataille et des Quêtes des autres joueurs. Un joueur peut utiliser les Quêtes même si son adversaire ne s'en sert pas. Le détail des Quêtes est secret mais votre adversaire doit être averti que vous cherchez à en accomplir une.

Pour utiliser les Quêtes, un joueur choisit une carte de Quête au début de la bataille et ne peut plus en changer. Toutes les Quêtes ont deux faces. Le **côté avec le titre de la Quête en bleu** décrit la tâche que le joueur doit accomplir et sa récompense (variable selon l'issue de la Quête). La **face avec le titre en noir** décrit ce qui se passe ensuite. Toutes les informations peuvent être sur une seule face et l'autre montre un objet qui peut être gagné en accomplissant la Quête.

Certaines Quêtes ne sont constituées que d'une seule carte, mais la plupart se déroulent en plusieurs étapes (et donc de multiples cartes) qui doivent être complétées dans l'ordre. Les cartes d'une Quête en plusieurs étapes ont toutes le même titre avec différents numéros indiquant l'étape de la Quête (*La Piste du Voleur, partie 1, La Piste du Voleur, partie 2a, etc.*).

Un joueur doit toujours commencer une Quête en plusieurs étapes par la première carte de la Quête et ne peut pas remplir d'autres parties de la Quête tant qu'il n'y est pas autorisé par les cartes. Lorsqu'elle est complétée, une étape de Quête indique toujours quelle carte de la Quête utiliser ensuite. Un joueur peut ne pas commencer la partie suivante d'une Quête.

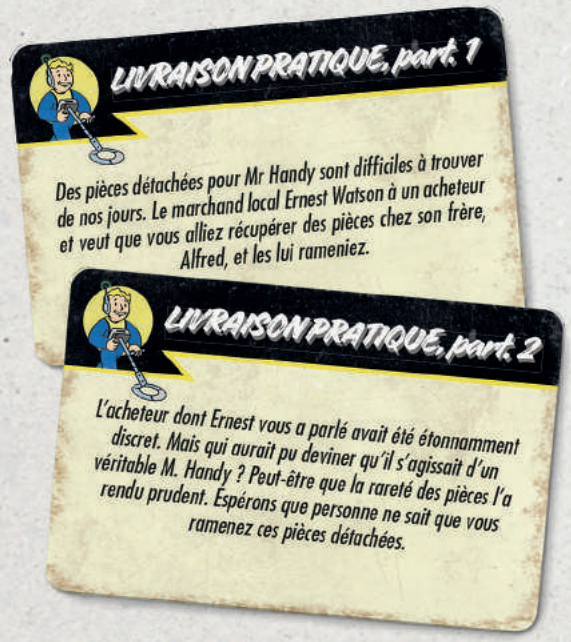
Par exemple, un joueur accomplit Livraison pratique, partie 1 qui lui permet de passer à Livraison pratique, partie 2. Au début de la partie suivante, il peut choisir la Quête Livraison pratique, partie 2 ou toute autre carte de Quête puis sélectionner Livraison pratique, partie 2 lors d'une bataille ultérieure.



CARTE DE QUÊTE
AU TITRE NOIR



CARTE DE QUÊTE
AU TITRE BLEU



ACCOMPLIR DES QUÊTES

Compléter une Quête donne une récompense (décrite sur la carte) au joueur et/ou indique la partie suivante de la Quête. Les récompenses ne sont acquises qu'après la fin de la partie.

Si une Quête est accomplie durant une bataille, un joueur ne peut pas commencer une autre Quête pendant la même partie. Sauf spécification sur sa carte, chaque Quête ne peut être accomplie qu'une fois par un joueur.

Sauf spécification sur sa carte, quand une Quête n'est pas complétée, le joueur peut la retenter lors d'une partie ultérieure.

RÉCOMPENSES DE QUÊTE

Les récompenses de certaines Quêtes sont des objets spéciaux qui ne peuvent être utilisés que par un joueur qui a accompli la Quête appropriée. Une fois acquis, ces objets peuvent être ajoutés normalement à la Force du joueur. Les objets servant de récompenses aux Quêtes ne sont jamais ajoutés au Deck d'Objets des Terres Désolées.

Certaines récompenses de Quêtes (par ex., des Caps) n'ont d'impact que pour un joueur ayant une Colonie (p. 18). À la place de cette récompense, un joueur n'utilisant pas de Colonie pourra piocher au hasard deux cartes de Boosts au début de sa prochaine partie (en plus de celles déjà acquises et sans tenir compte du maximum normal).

Les cartes acquises grâce aux Quêtes, et pouvant servir lors d'une partie ultérieure, sont ajoutées gratuitement à la Force d'un joueur après qu'il ait constitué cette dernière. Elles ne nécessitent pas de Magasins (p. 20) et s'ajoutent aux cartes accessibles par la réserve. Les Objets Uniques sont une exception et doivent toujours être inclus dans la valeur en Caps de la Force.

SECTION 03

CONTRE LES TERRES DÉSOLÉES



MODE SOLO/COOP

Prêt à affronter les Terres Désolées elles-mêmes ? Le Mode Solo/Coop vous permet de jouer contre une Intelligence Artificielle (IA). Les parties en Solo/Coop se jouent comme les autres parties de ***Fallout: Wasteland Warfare***, avec des règles spécifiques déterminant les actions des figurines contrôlées par l'IA.

L'IA possède un Objectif que ses figurines chercheront à atteindre. Lorsque les figurines de l'IA s'activent, leurs cartes déterminent les Actions qu'elles entreprennent. Chaque Unité de ***Fallout: Wasteland Warfare*** possède une **carte d'IA,** reflétant sa personnalité, dont les Réponses varient selon sa Situation.



JETON NUMÉROTÉ



RECTO VERSO

ICONES DU MARQUEUR D'IA

MISE EN PLACE

Lors d'une partie contre une IA, mettez le scénario en place normalement (p. 27), puis, suivez les consignes ci-dessous pour préparer les forces de l'IA :

1. **Déposez les cartes des Unité de l'IA et leurs cartes d'IA respectives** près du champ de bataille.
2. **Équipez chaque carte d'Unité** de toutes les armes et équipements indiqués sur la carte d'IA.
3. Prenez autant de **Jetons numérotés** que le nombre de figurines de la Force de l'IA et attribuez-en un au hasard à chacune d'elles.

Par exemple, *la Force d'une IA compte deux Unités (3 Scribes et 1 Paladin). Un Jeton numéroté est attribué à l'Unité du Paladin et 3 Jetons numérotés sont attribués à la carte d'Unité des Scribes. Les numéros attribués n'ont pas d'importance.*

4. Prenez les **Marqueurs d'IA** correspondants aux Jetons numérotés placés sur les cartes d'Unité et retournez-les face cachée.
5. Mélangez les Marqueurs d'IA et déployez-les sur le champ de bataille comme indiqué dans le scénario.
6. Retournez chaque Marqueur d'IA et placez la figurine correspondante à côté.
7. Prenez les Jetons numérotés des cartes d'Unité et placez-les, ensemble et face cachée, à proximité du champ de bataille. Ils seront utilisés pour déterminer l'ordre d'activation des figurines de l'IA.





CI-DESSUS : LA CARTE D'UNITÉ DE LA BRUTE (À GAUCHE) ET SA CARTE D'IA (À DROITE)



PRÊT UTILISÉ

ICONES DES MARQUEURS DE PRÉPARATION

ROUNDS

Les rounds se déroulent de manière similaire aux parties sans IA, en appliquant les changements suivants :

Ordre du tour

Le joueur et l'IA se succèdent normalement pour passer leurs figurines en statut "Prêt" et éventuellement les activer. Ce cycle commence par le joueur ayant le Marqueur Avantage (attribué normalement).

Tour de l'IA

Quand c'est au tour de l'IA, piochez un Jeton numéroté parmi ceux face cachée à côté du champ de bataille. Placez un **Marqueur de Préparation** (sur sa face bleue/"Prêt") à côté de la figurine correspondante au numéro pioché puis activez toutes les figurines "Prêtes". Si elles sont plusieurs, activez-les dans l'ordre croissant des numéros. Pour déterminer les Actions des figurines de l'IA, reportez-vous à la p. 10.

OBJECTIFS ET SUJETS

Durant une partie contre l'IA, cette dernière a une tâche que ses figurines cherchent à accomplir. Celle-ci comprend un **Objectif** et son **Sujet**. Ces éléments influencent les Actions des figurines de l'IA. Ils sont fixés par le scénario et peuvent changer en cours de partie.

Les Objectifs peuvent être (**X** étant le sujet) :

1. **Vaincre X**
2. **Protéger X**
3. **Aller à X**
4. **Utiliser X**
5. **Aucun**

Le Sujet (X) des Objectifs ci-dessus peut être :

SUJET POUR L'IA	
SUJET	**EXEMPLES**
Position spécifique	Un point du champ de bataille (un lieu ou un objet, comme un ordinateur ou un Marqueur Examinable)
Position générique	Un côté du champ de bataille ou un bâtiment
Figurine(s) spécifique(s)	Le Sujet peut être amical (pour le défendre) ou hostile (pour l'attaquer)
Figurine(s) générique(s)	N'importe quelle figurine (la plus proche, la plus forte, etc.)

Par exemple, un scénario requiert que l'IA vole un prototype de réacteur à fusion puis s'enfuit en l'emportant. Pour commencer, l'IA a pour Objectif "Utiliser le réacteur à fusion" (dans ce cas, Utiliser signifie prendre le réacteur). Quand l'IA aura le réacteur à fusion, son Objectif deviendra "Aller au point d'entrée" pour lui permettre de s'enfuir avec le fruit de son larcin.

№ 11

ASTUCE de Vault Boy!



UN POINT IMPORTANT D'UNE BATAILLE CONTRE L'IA EST LE RESSENTI DE L'ASPECT NARRATIF DE LA PARTIE. L'IA EST CONÇUE POUR FONCTIONNER DANS UN MAXIMUM DE SITUATIONS MAIS IL EST IMPOSSIBLE DE TOUT PRÉVOIR ! SI VOUS UTILISEZ DES SCÉNARIOS COMPLEXES OU DE VOTRE CRÉATION, DES COMPORTEMENTS DE L'IA PEUVENT NE PAS CORRESPONDRE AU CARACTÈRE DE L'UNITÉ IMPLIQUÉE OU DÉBOUCHER SUR DES ATTITUDES ÉTRANGES FACE AUX CIRCONSTANCES. SI CELA PERMET À VOTRE PARTIE SOLO D'AVOIR UN MEILLEUR FEELING, N'HÉSITEZ PAS À CHANGER UN COMPORTEMENT POUR UN AUTRE DE CETTE LISTE.



UN JOUEUR DE LA CONFRÉRIE PREND L'AVANTAGE SUR UNE PATROUILLE DE SUPER MUTANTS DE L'IA

ACTIVER LES FIGURINES DE L'IA

Une fois activée, une figurine de l'IA exécute deux Actions. Pour déterminer lesquelles, jetez un **Dé d'Effet Spécial bleu** et consultez la matrice de la carte d'IA de la figurine :

1. Utilisez la ligne qui correspond aux icones obtenus par le Dé d'Effet Spécial (le nombre d'icones obtenus peut être important ; section Méthode, p. 11). La face du Dé présentant une bouteille combinée à une étoile est traitée comme s'il s'agissait d'une seule étoile.
2. La colonne utilisée dépend de la **Situation** de la figurine. Ce peut être son état de Santé actuel, le nombre d'alliés à proximité, etc. En partant de la gauche, utilisez la première colonne qui correspond à la Situation actuelle de la figurine de l'IA. Si aucune colonne ne correspond, utilisez la dernière.

La case à l'intersection de la colonne et de la ligne concernées contient une lettre indiquant la **Réponse** de la figurine de l'IA (page suivante) et les Actions qu'elle va effectuer.

ICONE BOUTEILLE DE NUKA COLA

ICONE EXPLOSION

ICONE ÉTOILE



SITUATION PRISE EN COMPTE, DANS CE CAS, LA SANTÉ

VALEUR DE LA SITUATION, DANS CE CAS, UNE SANTÉ ENTRE 1 ET 3

LA CASE À L'INTERSECTION DU RÉSULTAT DU DÉ D'EFFET SPÉCIAL BLEU (DEUX ÉTOILES) ET DE LA VALEUR DE LA SITUATION EST *M*.

Dans l'exemple ci-dessous à gauche, deux étoiles ont été obtenues sur le jet de dé et la ***Santé actuelle de la figurine est de 3****. Sa Réponse est donc* ***M****.*

La Réponse de la figurine n'est déterminée qu'une seule fois au début de l'activation et sert pour l'intégralité de cette dernière. Mais la figurine de l'IA évalue l'évolution des circonstances avant d'exécuter une Action.

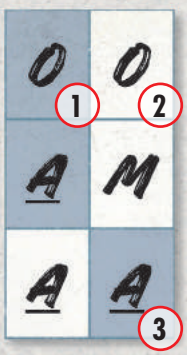
Par exemple, une figurine de l'IA qui devrait attaquer en Combat rapproché avec sa première Action peut avoir besoin de se Déplacer si ses cibles ont été éliminées ou ne sont plus engagées (suite à une Poussée).

Le fond des cases de la matrice indique **l'Attitude** de la figurine (la manière dont l'IA accomplit ses Actions) :

- Une case sur fond sombre indique une Attitude **Téméraire.**
- Une case sur fond clair indique une Attitude **Prudente**.
- Si la Réponse est **soulignée**, la figurine ne rompt pas un engagement pour exécuter sa Réponse (Figurines engagées, p. 15).

L'application d'une Attitude Téméraire ou Prudente dépend du type de la Réponse (pages suivantes). La façon dont elles affectent certaines Actions est résumée dans le tableau ci-dessous.

Après qu'une figurine de l'IA ait complété son activation, retournez son Marqueur de Préparation sur la face "Utilisé".



1 LA RÉPONSE EST *O* POUR OBJECTIF ET LE FOND SOMBRE INDIQUE UNE ATTITUDE TÉMÉRAIRE DANS L'EXÉCUTION DE CETTE RÉPONSE.

2 MÊME RÉPONSE QUE CI-DESSUS MAIS AVEC UNE ATTITUDE PRUDENTE.

3 LA RÉPONSE EST UN *A* POUR ATTAQUE, CONTRE LA PREMIÈRE CIBLE VALIDE DANS SA LISTE DE CIBLE PRIORITAIRE (P. 12). LE SOULIGNEMENT DE LA LETTRE INDIQUE QUE LA FIGURINE NE ROMPRA PAS SON ENGAGEMENT ACTUEL.

RÉSUMÉ DES ATTITUDES

ACTION	TÉMÉRAIRE	PRUDENTE
Déplacement	Approche directe, ignorez les couverts	À la moitié du Déplacement, évaluez s'il vaut mieux continuer d'avancer ou se mettre à couvert pour éviter d'être attaqué
Combat rapproché		Attaque de préférence des figurines engagées
Tir	Les figurines engagées sont des cibles valides	Les figurines engagées ne sont pas des cibles valides
Poussée	Poursuit une figurine Poussée	Ne poursuit pas une figurine Poussée.

RÉPONSES

Il y a cinq **Réponses** possibles :

A	Attaque
M	Déplacement
O	Objectif
F	Repli
D	Défense

Les figurines de l'IA exécutent une Réponse en utilisant la Liste d'Activités propre à cette dernière. Consultez la Liste d'Activités de la Réponse. La figurine effectue la première Action possible dans l'ordre de cette liste. La Liste est consultée pour chaque Action car les circonstances peuvent avoir changé entre-temps. Par exemple, un Combat rapproché effectué en première Action d'une Réponse Attaque peut avoir supprimé la Cible initiale et/ou une nouvelle Cible peut être devenue prioritaire. Si une figurine est engagée, vérifiez les règles de ce cas de figure (p. 15).

A ATTAQUE

Cette Réponse indique que l'intention de la figurine est d'attaquer une cible (déterminée selon les préférences figurant sur sa carte d'IA), que ce soit en Combat rapproché ou à distance, même si l'attaque ne se produit pas durant cette Action (Par exemple, la figurine va chercher à se Déplacer en préparation de son attaque). Pour déterminer la cible, plusieurs éléments doivent être pris en compte :

1. Méthode

La Méthode de la figurine de l'IA détermine si elle s'oriente vers le **Combat rapproché** ou une **attaque à distance**. Ceci est défini en regardant l'icone à droite de la ligne appropriée de la matrice de la carte d'IA correspondant aux symboles obtenus sur le Dé d'Effet Spécial (la face du dé présentant une bouteille et une étoile est considérée comme une étoile seule).



2. Choix de l'arme

Si une figurine de l'IA est équipée de plusieurs armes appropriées pour la Méthode choisie, elle utilise son **arme de prédilection** (arme soulignée sur sa carte d'IA). Si cette arme n'est pas disponible (une arme à Tir lent Vide par ex.), la figurine utilise une autre arme adaptée pour la Méthode d'attaque. Sans arme appropriée, la figurine n'attaque pas.

MÉTHODE DE COMBAT À DISTANCE

MÉTHODE DE COMBAT RAPPROCHÉ

3. Détermination de l'Action

Pour la Réponse Attaque, la **Liste d'Activités** dépend de la Méthode (Combat rapproché ou à distance).

Liste d'Activités (Méthode de Combat rapproché) :

1. Combat rapproché.
2. Charge pour engager.
3. Déplacement pour engager.
4. Déplacement vers l'ennemi pour pouvoir l'atteindre avec une Charge.
5. Déplacement vers l'ennemi pour pouvoir l'atteindre avec un autre Déplacement.
6. Déplacement en direction de l'ennemi.
7. Utilisez la Réponse O.

Notes sur la Méthode de Combat rapproché :

- **Attitude Prudente :** pour l'évaluation des cibles entre chaque Action, les figurines Prudentes donnent la priorité aux ennemis engagés plutôt qu'à ceux désengagés.
- Si une figurine de l'IA reçoit un **Bonus de Charge**, choisissez aléatoirement s'il est vert ou noir, en jouant à pile ou face avec le marqueur vert/noir.
- Utilisez toujours **Cri de Guerre** si possible (seules les figurines **Téméraires** suivent une figurine qu'elles Poussent).

SI LA FIGURINE DE L'IA A OBTENU UNE ÉTOILE, SA MÉTHODE SERA LE COMBAT RAPPROCHÉ.

SI LA FIGURINE DE L'IA A OBTENU UNE EXPLOSION, SA MÉTHODE SERA LE COMBAT À DISTANCE.

Liste d'Activités (Méthode de combat à distance) :

1. Tir.
2. Déplacement pour se mettre à portée de tir sur un Ennemi lors de l'Action suivante. Dès que la portée est bonne, la figurine reste à distance jaune de la cible.
3. Déplacement en direction de l'ennemi.
4. Utilisez la Réponse **0**.

Notes sur la Méthode de combat à distance :

- **Attitude Téméraire :** les ennemis (engagés ou non) sont tous des cibles valides.
- **Attitude Prudente :** les ennemis engagés ne sont pas des cibles valides.

Cible Prioritaire

Une figurine de l'IA effectue toujours la première Action possible de sa Liste d'Activités. Si plusieurs figurines peuvent être la cible de cette Action, utilisez la **Liste de Cible Prioritaire** de la carte d'IA de la figurine active (en bas à droite de la carte) pour déterminer laquelle sélectionner. Utilisez chaque catégorie de Cible Prioritaire dans l'ordre pour définir une seule figurine parmi les cibles potentielles. Si aucune figurine n'a pu être sélectionnée à l'issue de tout le processus, déterminez-en une au hasard parmi les cibles potentielles restantes.

1: La plus Blessée
2: La plus faible
3: La plus proche

CETTE LISTE DE CIBLE PRIORITAIRE DÉSIGNE L'ENNEMI LE PLUS BLESSÉ (CELUI SOUFFRANT ACTUELLEMENT DU PLUS DE DÉGÂTS) EN PREMIER. SI TOUS LES ENNEMIS SONT ÉGALEMENT BLESSÉS (OU INDEMNES), LA FIGURINE CIBLE À LA PLACE LE PLUS FAIBLE (SANTÉ ACTUELLE LA PLUS BASSE). SI TOUS LES ENNEMIS ONT LE MÊME SCORE DE SANTÉ, LA FIGURINE ATTAQUE L'ENNEMI LE PLUS PROCHE.

Les différentes Cibles Prioritaires sont :

CIBLES PRIORITAIRES

PRIORITÉ	DÉFINITION
La plus proche	**Déplacement** : cible choisie selon le plus petit nombre de Déplacement requis (en tenant compte du Terrain Difficile) **Tir** : cible à portée de tir la plus courte
La plus faible	Cible avec la Santé restante la plus basse
La plus forte	Cible avec la Santé max. la plus élevée (ignorez la Santé et les Dégâts actuels)
La plus Blessée	Cible supportant actuellement le plus de Dégâts
La plus vigoureuse	Cible avec la Santé restante la plus élevée
Vulnérable	Cible avec l'armure la plus faible
La plus lente	Cible ayant la plus faible distance de Déplacement
La plus rapide	Cible ayant la plus longue distance de Charge
La plus efficace	Cible avec le moins de malus/les plus gros bonus sur le Test de Compétence
Prêt	Cibles Prêtes avant celles qui ne le sont pas
Utilisé	Cibles Utilisées avant celles qui sont Prêtes
Importance	Cible la plus proche du Sujet
Désengagée	Cible désengagée uniquement
Engagée	Cible engagée uniquement
Capable	Cibles capables d'accomplir l'Objectif de l'IA (par exemple celles avec la Compétence Ordinateurs si l'Objectif est d'en pirater un).



Si l'Objectif est de vaincre une ou plusieurs figurines et qu'il ne reste qu'une seule figurine de l'IA, cette dernière choisit toujours le Sujet de son Objectif avant de suivre sa Liste de Cible Prioritaire.

Exemple 1 (ci-contre) : *Un Super Mutant de l'IA avec une Santé de 6 obtient une explosion sur son Dé d'Effet Spécial. Il effectuera donc une* ***Attaque de combat à distance*** *(avec son fusil à verrou de fortune). La case de la matrice n'est pas sombre, il agit donc* ***Prudemment****.*

La ***Liste d'Activités du combat à distance*** *commence par Tir. Plusieurs figurines peuvent servir de cible. Le Mutant utilise donc sa* ***Liste de Cible Prioritaire*** *pour choisir. Sa première Cible Prioritaire est la figurine* ***la plus Blessée****. L'Unique Survivant est le plus Blessé (****5 Dégâts****) mais il est engagé avec un Molosse Mutant. Donc, avec son Attitude Prudente, le Super Mutant ne peut pas le prendre pour cible (s'il avait été Téméraire, il aurait pu).*

*Les deux autres ennemis, un Colon et Canigou, sont également Blessés (****3 Dégâts chacun****). Puisqu'il s'agit d'une égalité, le Mutant passe à la catégorie suivante de Cible Prioritaire :* ***la plus faible*** *(celle ayant la Santé restante la plus basse). Il ne reste qu'un point de Santé au Colon et 5 à Canigou. Le Colon est donc désigné comme cible.*

Le Super Mutant Tire et touche, éliminant le Colon. Canigou utilise une Réaction (Déclenchée par la figurine alliée touchée) pour se Déplacer hors de LdV.

Lors de sa seconde Action, le Super Mutant parcourt sa Liste d'Activités du combat à distance. Il n'y a pas de cible valide pour un Tir, il considère donc l'option suivante : ***se Déplacer*** *pour pouvoir Tirer sur un ennemi à l'Action suivante. Le Mutant bouge aussi*



EXEMPLES 1 & 2 : LES MUTANTS DE L'IA AFFRONTENT L'UNIQUE SURVIVANT, CANIGOU ET UN COLON

loin que possible mais s'arrêtera à une ***distance jaune*** *d'un ennemi.*

Exemple 2 (ci-dessus) : *le Super Mutant de l'IA obtient une étoile (au lieu d'une explosion) sur le Dé d'Effet Spécial et se sert cette fois de la* ***Liste d'Activités du Combat rapproché****. N'étant pas engagé, il ne peut pas effectuer la première Action de la liste (une* ***A****ttaque de* ***Combat rapproché****) et considère l'option suivante : une* ***Charge pour engager****. Comme toutes les figurines ennemies sont à portée de Charge, le Mutant cible l'Unique Survivant car il est* ***le plus Blessé****.*

M DÉPLACEMENT

Cette Réponse fait se Déplacer la figurine de l'IA vers le Sujet de l'Objectif de l'IA. Ce n'est pas une Réponse de combat, donc la figurine ne s'engage pas en exécutant cette Réponse.

1. Si la figurine est en contact avec le Sujet, effectuez la Réponse **O** à la place.
2. Déplacez la figurine vers le Sujet en évitant un engagement. Si elle est **Téméraire**, avancez directement vers lui en ignorant le couvert. Si elle est **Prudente**, elle couvre au moins la moitié de sa distance de Déplacement vers le Sujet et s'arrête le plus près de celui-ci dans la position la plus sûre pour elle (à couvert ou à l'endroit où elle a le moins de chance d'être attaquée).
3. S'il y a plusieurs Sujets, choisissez le plus proche (celui nécessitant le moins d'Actions de Déplacement en tenant compte du Terrain Difficile).

O OBJECTIF

Cette Réponse indique que la figurine s'occupe en priorité de l'Objectif actuel de l'IA. Celui-ci (et son Sujet) détermine(nt) les Actions de la figurine.

1. Vaincre X — Effectuez une Réponse **A**, le Sujet étant la seule cible prise en compte
2. Protéger X — Effectuez une Réponse **D**
3. Aller à X — Effectuez une Réponse **M**
4. Utiliser X
   1. **Interaction** pour Utiliser le Sujet
   2. **Déplacement** pour entrer en contact avec le Sujet
   3. Effectuez une Réponse **M**

Si la figurine ne peut pas effectuer la Réponse **O** (ex. : l'Objectif est de pirater un ordinateur mais la figurine ne possède pas la Compétence Ordinateurs ; l'Objectif est de vaincre une figurine spécifique qui a déjà été supprimée ; l'Objectif est de prendre un objet que le camp de l'IA possède déjà, etc.), elle exécute une Réponse **A**.

F REPLI

Avec cette Réponse, la figurine de l'IA rend prioritaire sa survie par rapport à l'Objectif actuel.

- Effectuez une Réponse **M** avec le point de déploiement initial de la figurine comme Sujet.

D DÉFENSE

Cette Réponse rend prioritaire la défense du Sujet. La figurine de l'IA cible ce qu'elle estime être la principale menace contre le Sujet (comme si elle occupait sa position sur le champ de bataille), puis exécute une attaque.

Suivez la Liste d'Activités appropriée comme si la figurine de l'IA effectuait, sans être engagée, une Réponse A depuis la position du Sujet. Ignorez l'option "Utilisez la Réponse O". Puis résolvez la Réponse A en ne ciblant que la principale menace (figurine hostile).



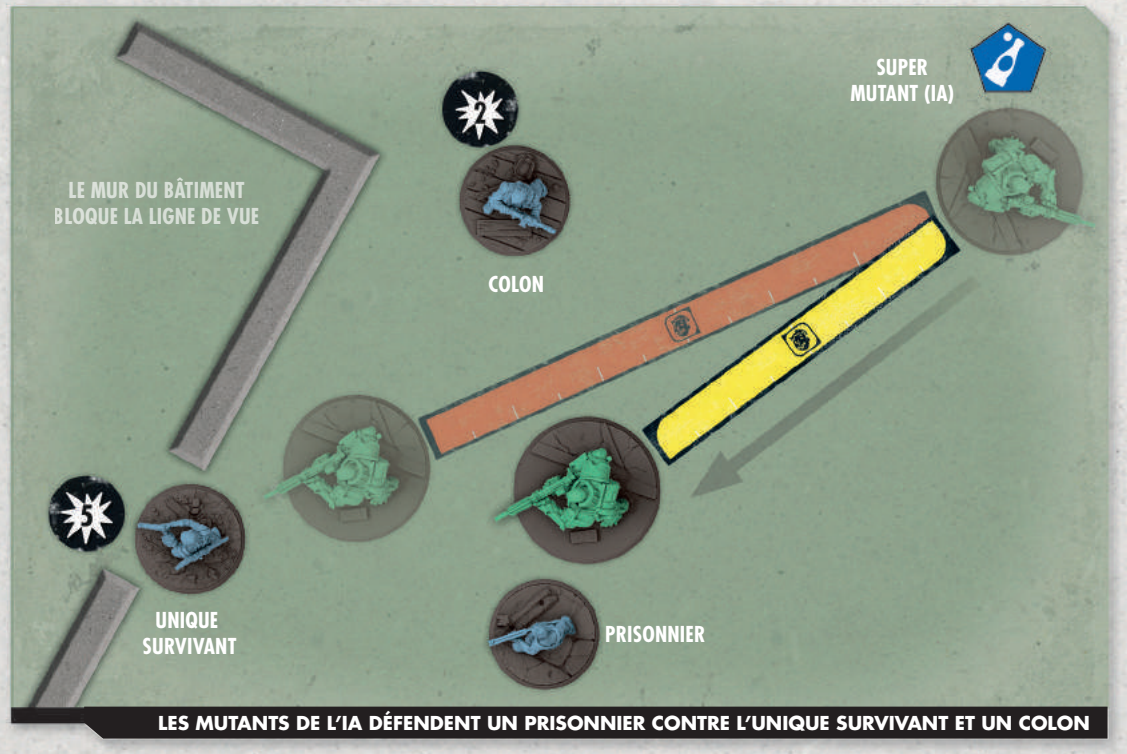
Si la cible en question ne peut pas être attaquée ou engagée lors de l'Action, la figurine de l'IA effectue une Réponse M vers le Sujet.

- **Attitude Prudente :** si le Sujet est engagé avec la cible, la figurine utilise la Méthode de Combat rapproché plutôt qu'un Tir (pour éviter de toucher le Sujet).

***Exemple** : Un Super Mutant contrôlé par l'IA avec une **Santé de 6 obtient un Nuka-Cola sur le Dé d'Effet Spécial**. Sa matrice indique une Réponse O et, la case étant sombre, une Attitude **Téméraire**. La Liste d'Activités de la Réponse O conduit à **Protéger X** (où le Sujet est le Prisonnier).*

*Pour la Réponse **Défense**, le Mutant choisit sa cible comme s'il occupait la position du Prisonnier et exécute une Réponse d'Attaque. Le Nuka-Cola du Dé d'Effet indique qu'il faut utiliser la Liste d'Activités de la Méthode de Combat rapproché (voir A Attaque). N'étant pas engagé, le Prisonnier ne peut pas effectuer de Combat rapproché et considère l'option suivante : une **Charge pour engager**. Il est possible de Charger l'Unique Survivant et le Colon depuis la position du Prisonnier. La Liste de Cible Prioritaire du Super Mutant indique de cibler la figurine **la plus Blessée** (en l'occurrence l'Unique Survivant). Mais la distance de Charge du Mutant n'est pas suffisante pour entrer en contact avec l'Unique Survivant. Le Mutant se Déplace donc, à la place, en direction du Prisonnier.*

Lors de sa seconde Action, le Super Mutant Chargera et engagera l'Unique Survivant qui sera toujours sa cible et sera désormais à portée.



LES MUTANTS DE L'IA DÉFENDENT UN PRISONNIER CONTRE L'UNIQUE SURVIVANT ET UN COLON

AUTRES RÈGLES POUR JOUER AVEC L'IA

FIGURINES ENGAGÉES

Si une figurine de l'IA est engagée et que sa Réponse nécessite qu'elle se désengage (par ex. : pour attaquer une figurine prioritaire ou pour se Déplacer vers le Sujet), vérifiez si la lettre de sa Réponse est **soulignée** ou non dans la case de sa matrice. Si tel est le cas, la figurine **demeure engagée** et exécute une Réponse **A** avec la Méthode de Combat rapproché à la place de la Réponse indiquée. Si la lettre de la Réponse **n'est pas soulignée**, la figurine **rompt l'engagement**, même si cela offre des attaques gratuites à ses ennemis.

Si la Réponse de la figurine est une **A**ttaque, les règles additionnelles suivantes s'appliquent lorsque la Liste d'Activités est consultée, selon la Méthode utilisée :

Méthode de Combat rapproché

- **L'étape 3 (Déplacement pour s'engager)** devient l'étape 1 de la Liste d'Activités du Combat rapproché.
- Si la figurine est **déjà engagée** avec la cible qu'elle devrait sélectionner, elle **exécute l'étape 1 (Combat rapproché) contre elle**.
- Si la figurine n'est **pas engagée** avec la cible choisie, **Déplacez-la** pour engager cette cible.

Méthode de combat à distance

La figurine utilise automatiquement **l'étape 3** (Déplacement) de la Liste d'Activités de la méthode de combat à distance pour se **désengager** et pouvoir Tirer lors de son Action suivante (plutôt qu'utiliser son arme à distance en Combat rapproché). Ceci s'applique même si la figurine devrait normalement ne pas bouger (parce qu'elle est déjà proche de la cible) ; elle se Déplace pour se désengager tout en restant à portée de tir pour son Action suivante. Ce mouvement ne doit pas rendre le Tir plus difficile et doit se terminer à la position la plus sûre.

POUSSÉE

Savoir si une figurine poursuit une figurine qu'elle Pousse (en restant engagée) dépend des circonstances. Suivez la séquence ci-dessous en appliquant la première option possible :

1. Si la figurine de l'IA a Chargé, elle poursuit toujours.
2. Si la Réponse de la matrice est **A**, ne poursuivez que s'il s'agit de la Méthode de Combat rapproché.
3. Si la Réponse de la matrice est **O** ou **D**, ne poursuivez que si l'Attitude est Téméraire.

Les options 2 et 3 se basent sur la Réponse initiale indiquée par la matrice, quelque soit la réponse actuellement exécutée par la figurine. Par exemple, une figurine peut effectuer **A** alors que la Matrice donnait **D** ou **O**, dans ce cas les Étapes 2 et 3 sont basées sur **D** ou **O**, et non sur **A**.

DÉPLACEMENT

Couvert

Une figurine Prudente cherche toujours à profiter du couvert lorsqu'elle se déplace.

Glissade

Après une attaque en Combat rapproché, un ennemi engagé avec une figurine de l'IA pourrait vouloir **Glisser** autour d'elle pour entrer en contact socle à socle avec le Sujet (ou une figurine de l'IA actuellement en contact avec le Sujet). Dans ce cas, la figurine de l'IA Glisse aussi loin que possible du Sujet pour empêcher son ennemi de saisir cette opportunité. La figurine ne peut pas quitter le champ de bataille lors de la Glissade (*Règles du Jeu*, p. 25).

Exemple : *Une* ***Brute*** *contrôlée par l'IA effectue un Combat rapproché contre un* ***Chevalier****, à proximité du Sujet (ici un bureau qui doit être crocheté). Si la Brute reste en place, le Chevalier pourrait Glisser autour d'elle (après une Action de Combat rapproché) pour établir le contact avec le Sujet. La Brute Glisse donc le plus loin possible du bureau.*



EXEMPLE DE GLISSADE

EFFETS DES ARMES, POINTS D'ACTION ET HÉROÏSME

Effets des Armes

Lorsqu'il faut déterminer comment utiliser les icones d'Effets Spéciaux, une figurine de l'IA choisit toujours les effets consommant le plus d'icones par utilisation et les dépense jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus le faire.

Points d'Action

Une figurine de l'IA n'utilise aucun Point d'Action reçu durant son activation, sauf mention spécifique sur sa carte d'IA. Les PA ne peuvent être dépensés que pour les effets indiqués sur la carte d'IA. La figurine utilise ses PA après la résolution de ses Réponses normales. Si elle utilise des PA pour retirer des Dégâts Normaux ou de Radiation, enlevez les Dégâts Normaux avant ceux de Radiation. Sauf spécification contraire, une figurine de l'IA peut dépenser plusieurs PA durant son activation.

Figurine Héroïque

Une figurine de l'IA Héroïque est traitée comme une figurine non Héroïque, avec les modifications suivantes :

- Lancez le Dé du SVAV au début de l'activation de la figurine de l'IA Héroïque. Si des PA sont obtenus, la figurine exécute une seule Action Rapide après ses deux Actions normales. Celle-ci est gérée comme une Action normale de la figurine.
- Gagnez des PC normalement et utilisez une Attaque Critique dès qu'il y a assez de PC sur l'arme appropriée.
- Utilisez la Chance dès que possible mais uniquement pour réduire les Dégâts (Robustesse).

ÉVALUATION DES RÉPONSES SELON LE CHANGEMENT DE SITUATION

La Situation doit être réévaluée pour chaque Action qu'effectue une figurine de l'IA. La Réponse découlant du résultat du Dé d'Effet reporté sur la matrice est conservée, mais l'Action déterminée par les Listes d'activités peut différer selon l'évolution de la Situation. Ce sera souvent la même (par exemple Tirer deux fois) mais des différences peuvent surgir.

Exemple 1:

1. *Une figurine exécute une Réponse* **A**, *avec la Méthode du combat à distance et élimine sa cible lors de sa* ***première Action de Tir.***



Nº 12

ASTUCE de Vault Boy!

FALLOUT: WASTELAND WARFARE **EST CONÇU POUR ÊTRE JOUÉ AUTANT LORS DE PARTIES IMPROVISÉES EN 1 CONTRE 1 QUE DANS DES PARTIES SOLO/COOP. CHAQUE EXTENSION AJOUTE DES FIGURINES À INCLURE À VOS FORCES, MAIS AUSSI DES DANGERS À VAINCRE ET À DÉCOUVRIR DANS LES TERRES DÉSOLÉES. AINSI, QUAND VOS FORCES S'AGRANDISSENT, VOUS POUVEZ CONCEVOIR DE PLUS GRANDS DÉFIS ET DES SCÉNARIOS NARRATIFS PLUS INTÉRESSANTS.**

LE SYSTÈME D'IA EST CONÇU POUR SIMULER LES APPROCHES QU'UN HUMAIN POURRAIT AVOIR POUR ATTAQUER DES FIGURINES ET INTERAGIR AVEC DES OBJECTIFS. MAIS AVEC UNE COLLECTION ÉTENDUE, VOUS POURRIEZ VOULOIR JOUER SIMULTANÉMENT CONTRE DEUX FORCES CONTRÔLÉES PAR L'IA OU VOIR DES CRÉATURES OU DES ROBOTS RÔDER SUR LE CHAMP DE BATAILLE. POUR CE FAIRE, UN PEU D'IMAGINATION DANS LA GESTION DE LA SÉQUENCE DU TOUR ET UNE UTILISATION JUDICIEUSE DU SYSTÈME NARRATIF PERMETTENT DE CRÉER UNE SITUATION DE TIRS CROISÉS, L'IRRUPTION D'UNE CRÉATURE ERRANTE OU D'AFFRONTER DES FACTIONS ENTIÈRES POUR ATTEINDRE VOS OBJECTIFS !

2. *La figurine n'a aucune autre cible à portée. Elle se* ***Déplace*** *donc vers une autre cible.*

Exemple 2:

1. *Une figurine exécute une Réponse* **A** *avec la Méthode du combat à distance. Elle a le choix entre deux cibles et sélectionne la* ***cible A*** *car elle donne la priorité à la figurine* ***la plus vigoureuse****. Sa première Action,* ***un Tir****, cause des Dégâts à la cible A.*
2. *Suite aux Dégâts infligés à la cible A, la* ***cible B*** *est désormais la plus vigoureuse. La figurine utilise donc sa deuxième Action pour* ***Tirer*** *sur la Cible B.*

Exemple 3:

1. *Une figurine exécute une Réponse* **O** *(l'Objectif étant d'Aller à un point éloigné du champ de bataille). Toutefois, elle est engagée avec une autre figurine.*

   La carte d'IA de la figurine indique qu'elle reste engagée. Sa première Action est donc un Combat rapproché contre l'ennemi engagé.

   La cible est touchée puis Poussée.

   La matrice de la figurine de l'IA indique que son Attitude est ***Prudente****, elle ne suit donc pas la cible Poussée.*
2. *Maintenant que la figurine de l'IA n'est plus engagée, elle exécute sa Réponse* **O** *lors de sa seconde Action et se Déplace.*

SECTION 04

COLONISATION



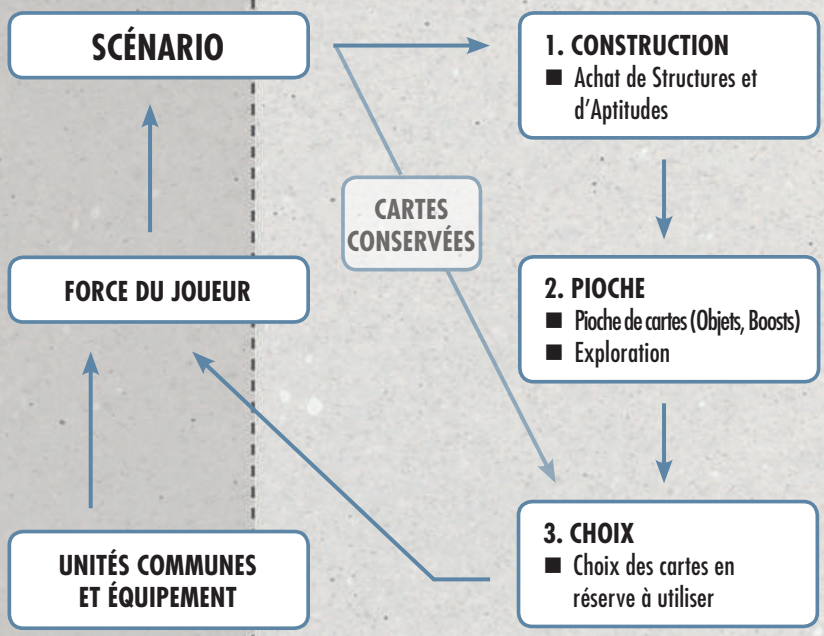
FOWW 2PB-003-111 — **SECTION 4.1**

CONSTRUIRE VOTRE COLONIE

S'établir dans les Terres Désolées est un défi de tous les instants qui offre une expérience intense. Ce chapitre contient les règles spécifiques à la Phase des Colonies qui se déroule entre les batailles et crée une continuité entre les parties. Ceci limite au début les cartes disponibles pour créer votre Force lors des batailles, mais grâce aux Structures de votre Colonie, vous étendrez progressivement vos options. Seuls les joueurs avec une Colonie peuvent bénéficier de l'exploration des Terres Désolées entre les batailles et en tirer parti pour leur prochaine bataille. Les joueurs n'utilisant pas de Colonie ne bénéficient pas de ce système. Un joueur avec une Colonie peut affronter un joueur n'en ayant pas car ils constituent tous les deux des Forces ayant la même valeur en Caps.

SURVOL DES COLONIES

Une Colonie comprend plusieurs Structures (des bâtiments et d'autres éléments qui y sont construits) achetées en dépensant les Caps gagnées durant une bataille. Vous utilisez les Structures de votre Colonie après une bataille pour accéder à des cartes d'Objets, des Aptitudes, des Boosts et des cartes d'Exploration qui ne sont accessibles que par ce biais.



Lorsqu'un joueur utilise sa Colonie, il suit les étapes suivantes :

Étape 1 : Construction

Un joueur peut dépenser les Caps gagnées durant les parties pour ajouter des Structures à sa Colonie et acheter des Aptitudes.

Étape 2 : Pioche

Le joueur utilise ses Structures pour piocher des Cartes d'Objet et des Boosts, ainsi que pour explorer les Terres Désolées (par le biais des cartes d'Exploration). Les cartes piochées sont ajoutées à la réserve du joueur.

Parfois, un joueur doit 'piocher et garder' un nombre de cartes distincts. Dans ce cas, il pioche et garde les nombres de cartes indiqués (qui peuvent différer).

Étape 3 : Choix

Les Structures de la Colonie déterminent combien de cartes de sa réserve un joueur peut utiliser lors de la bataille suivante.

Après utilisation de sa Colonie, un joueur peut créer sa Force pour la prochaine bataille, en se limitant aux cartes qui lui sont disponibles.

FOWW 2PB-003-111 — **SECTION 4.2**

VOTRE COLONIE DE DÉPART

Une Colonie nouvellement construite comprend les Structures gratuites suivantes :

- **2 x Générateurs – Petit**
  Bénéfice : Fournissent 6 Énergies
- **1 x Magasin**
  Bénéfice : Prenez 1 Carte d'Objet ou jusqu'à 2 Boosts pour la partie
- **1 x Hangar de maintenance**
  Bénéfice : Conservez 1 carte après la bataille
- **1 x Poste d'écoute**
  Bénéfice : Rend l'Exploration (p. 22) possible.

Toutes les Caps gagnées durant les batailles avant le début de la construction d'une Colonie sont perdues : elles ont été utilisées pour acheter les Structures de départ et établir la nouvelle Colonie. Quand un joueur installe une Colonie, il n'a aucune Caps.

Nombre de Structures

- Une nouvelle Colonie peut accueillir jusqu'à **15 Structures.**
- Elle peut accueillir **10 Structures additionnelles** si son propriétaire complète **5 Quêtes** ou paye **500 Caps** pour acheter des terres. On peut acheter des terres plusieurs fois.

APRÈS UNE BATAILLE

Après une partie, **le gagnant ajoute 200 Caps à sa Banque de Caps et le perdant, 120**. Si toutes les Forces de la partie étaient d'une valeur supérieure ou égale à 1000 Caps, chaque joueur reçoit un **bonus de 50 Caps**. Certains scénarios modifient ces récompenses.

Avant d'utiliser sa Colonie, le joueur défausse tous ses Boosts inutilisés et retire à ses Unités toutes les cartes d'objets qui ne sont pas normalement disponibles (p. 24). Un joueur peut conserver un Objet (ou jusqu'à 2 cartes de Boost) par **Hangar de Maintenance** (p. 22) dans sa Colonie. Les **Jetons Décompte** utilisés sur les cartes d'Objet pour indiquer plusieurs exemplaires d'une même carte comptent comme une carte chacun. Les cartes conservées constituent la réserve dans laquelle le joueur peut choisir ses cartes pour sa prochaine bataille (Étape 3, page précédente). Chaque objet Unique est automatiquement ajouté à cette réserve et ne requiert pas de Hangar de Maintenance.

Tous les Objets que ne conserve pas le joueur sont revendus pour leur valeur en Caps qui est ajoutée à la Banque du joueur.

Si votre Leader a été retiré lors de la partie précédente, vous pouvez changer de Leader (Leaders et Colonies, p. 24) avant d'utiliser votre Colonie. Dès qu'un joueur commence à se servir de sa Colonie, son Leader ne peut plus être changé.

Les figurines retirées durant une partie ne sont pas éliminées. Elles sont considérées comme incapables de participer davantage à la bataille. Ainsi, une figurine possédant des Aptitudes qui est retirée lors d'une bataille garde ses Aptitudes pour la prochaine partie (Aptitudes et Colonies, p. 24).



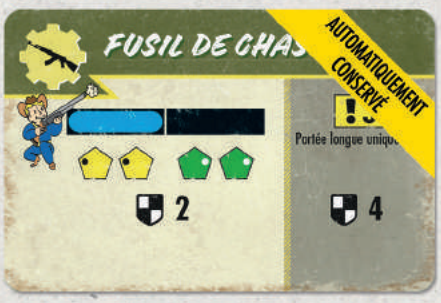
JETONS DÉCOMPTE

Exemple : *L'Unique Survivant commence une partie avec un Fusil de chasse (l'Objet est toujours disponible pour lui), 2 Stimpaks et 3 cartes de Boosts.*

Durant la bataille, l'Unique Survivant utilise deux Boosts, mais aucun Stimpak et trouve un Fusil à verrou de fortune.

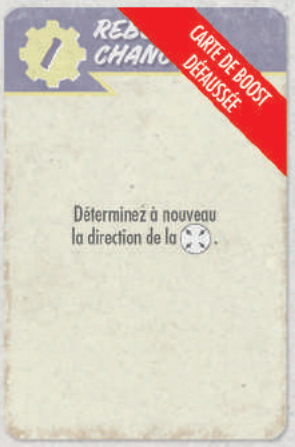
Le joueur possède 2 Hangars de maintenance. Il peut donc conserver 1 Objet ou 2 Boosts par Hangar parmi les cartes restantes (1 x Boost, 1 x Fusil à verrou de fortune, 2 x Stimpak). Le joueur conserve un Stimpak et le Fusil à verrou de fortune qui constituent la base de sa réserve pour l'Étape 3.

Le Fusil de chasse est automatiquement conservé. La carte de Boost et le Jeton Décompte représentant le second Stimpak sont défaussés mais le joueur reçoit en échange la valeur en Caps de ces cartes.











LE JETON DÉCOMPTE DU SECOND STIMPAK EST DÉFAUSSÉ

UTILISER SA COLONIE

Après la gestion des cartes du joueur (Après une bataille, p. 19) et avant de constituer une Force pour la partie suivante, le jeu entre dans la Phase de Colonie durant laquelle un joueur peut se servir de sa Colonie **une fois** en suivant les trois étapes ci-dessous dans l'ordre. Lorsqu'il utilise une Colonie, un joueur emploie les Caps qu'il a accumulés. Son montant de Caps (sa Banque) perdure d'une partie à l'autre.

ÉTAPE 1 : CONSTRUCTION

Lors de l'Étape 1, un joueur dépense des Caps pour établir dans sa Colonie des Structures qui déterminent :

- **Combien** de cartes d'Objets et de Boosts sont piochées (Étape 2)
- **Quels types** de cartes d'Objets et de Boosts sont piochées (Étape 2)
- **Le maximum** de cartes d'Objets et de Boosts **utilisables lors de la partie suivante** (Étape 3)
- **Le maximum** de cartes d'Objets et de Boosts **qui peuvent être conservées** après une bataille (p. 19)

Pour plus de détails sur chaque Structure, voir les pages 21-23.

Lors de cette étape, un joueur peut volontairement recycler (détruire) certaines Structures pour récupérer 50% de leur valeur en Caps. Quand vous détruisez une Structure, vous devez également détruire les Structures auxquelles elle est indispensable.

Afin de garder facilement une trace des Structures de votre Colonie, une **feuille de Colonie** est téléchargeable sur **www.modiphius.com/fallout**

Eau et Électricité

La plupart des Structures nécessite de l'Énergie et/ou de l'Eau pour fonctionner. Après la construction d'une nouvelle Structure, et avant de passer à l'Étape 2, un joueur doit fournir de l'Énergie à ses Structures. Sauf spécification contraire, **chaque Structure requiert une unité d'Énergie pour fonctionner lors de l'Étape 2**.

Si la Colonie du joueur fournit moins d'Énergie que le total requis par ses Structures, il doit choisir celles qui ne sont pas alimentées avant l'Étape 2. Les Structures non-alimentées ne fonctionnent pas et ne peuvent pas être utilisées durant la Phase de Colonie.

Quand un joueur a terminé la construction et l'alimentation de ses Structures, il passe à l'Étape 2. Dès qu'il a pioché une carte dans l'Étape 2, il ne peut revenir à l'Étape 1 qu'après la partie suivante.

ÉTAPE 2 : PIOCHE

Durant l'Étape 2, le joueur utilise ses Structures pour piocher des cartes et explorer les Terres Désolées. Chaque Structure ne peut être utilisée qu'une seule fois. Les Structures peuvent être utilisées dans n'importe quel ordre et un joueur peut voir le résultat de l'utilisation d'une Structure avant de choisir celle qu'il utilise ensuite. Tous les Objets et les Boost piochés forment une réserve au sein de laquelle le joueur devra choisir lors de l'Étape 3. Quand un joueur a terminé d'utiliser ses Structures, il passe à l'Étape 3. Les Structures inutilisées n'accordent aucun bénéfice : l'opportunité de s'en servir n'est pas conservée pour une Phase de Colonie ultérieure.

Piocher des cartes

Quand un joueur employant une Structure lors de l'Étape 2 doit prendre une carte, il la pioche dans l'une des trois piles constituées lorsque les Colonies sont utilisées. L'une contient les cartes d'Objet, l'autre les cartes de Boost et la dernière les cartes d'Exploration.

- La **pile des Objets** est créée en utilisant toutes les cartes d'Objet disponibles, sauf les Objets Uniques.
- La **pile des Boosts** est créée en utilisant toutes les cartes de Boost disponibles.
- La **pile d'Exploration** est créée en utilisant toutes les cartes d'Exploration disponibles.

Si le joueur doit piocher un type de carte spécifique (par ex., un Mod), il pioche dans la pile appropriée (par ex., dans la pile des Objets pour obtenir un Mod) jusqu'à tirer le type approprié.

ÉTAPE 3: CHOIX

Durant l'Étape 3, le nombre de Magasins dans la Colonie du joueur détermine combien de cartes de sa réserve il peut choisir pour sa prochaine partie. Le joueur peut choisir une carte d'Objet ou jusqu'à 2 Boosts par Magasin alimenté dans sa Colonie. Les cartes non sélectionnées sont défaussées et le joueur reçoit leur valeur en Caps.

STRUCTURES

Les Structures sont des bâtiments mais aussi d'autres éléments construits dans la Colonie, tels que des ateliers, des générateurs, etc.

INFRASTRUCTURE

Les Structures de base de la Colonie.

INFRASTRUCTURE		
STRUCTURE	**COÛT**	**DÉTAILS**
Générateur – Petit	100	Fournit **3 Énergies** (pas d'Énergie requise).
Générateur – Moyen	200	Fournit **7 Énergies** (pas d'Énergie requise).
Générateur – Grand	300	Fournit **12 Énergies** (pas d'Énergie requise).
Pompe à eau	50	Fournit **3 Eaux** (pas d'Énergie requise).
Purificateur d'eau	100	Fournit **12 Eaux**. Requiert 1 Énergie.
Champ cultivé	30	Permet de piocher des cartes Nourriture & Boisson lors de l'utilisation du Poste de Cuisine (ci-dessous). **5 Champs cultivés maximum** dans une Colonie. **1 Eau requise par champ** (mais pas d'Énergie). **Note : Les Super Mutants remplacent les Champs cultivés par des Sacs à Viande (effets identiques).**

ATELIERS

Les Structures d'Artisanat permettent à un joueur de créer ou modifier des objets.

ATELIERS		
STRUCTURE	**COÛT**	**DÉTAILS**
Atelier d'armes	100	Par Atelier d'armes, piochez dans la pile d'Objets et gardez 1 Mod que vous **pouvez attacher** à un objet. **Requiert** : Forgeron ou n'importe quelle Aptitude de Fana d'armes.
Armurerie	100	Piochez dans la pile d'Objet et gardez 1 Mod d'armure (mais pas les Mods d'Armure assistée) ou ajoutez 1 Jeton Boost d'armure à une Unité. **Requiert** : Aptitude Armurier.
Poste d'Armure assistée	100	Par Poste d'Armure assistée, piochez dans la pile d'Objets et gardez 1 Mod d'Armure assistée. Un Poste d'Armure assistée est requis pour réparer les Armures assistées entre les parties (les faire repasser de l'état 'dégradé' (jaune) à l'état 'intact' (vert)). **Requiert** : Aptitude Armurier.
Atelier de chimie	100	Piochez dans la pile d'Objet et gardez une Drogue.
Poste de Cuisine	100	Piochez dans la pile d'Objet une Nourriture & Boisson par Champ cultivé dans la Colonie et gardez-en une. 5 Objets maximum peuvent être piochés.

ÉCHOPPES

Les Échoppes sont un approvisionnement pour un type d'Objet particulier. Elles sont alimentées par des marchands ou par les Colons du joueur qui explorent les Terres Désolés. Le tableau propose trois versions de chaque Échoppe avec son nom et son coût. Les colonnes indiquent combien le joueur pioche et garde de cartes s'il dispose de cette Structure dans sa Colonie. La première colonne du tableau indique quel type d'Objet doit être pioché pour chaque Échoppe.

ÉCHOPPES						
TYPE D'OBJET	**PIOCHE 1/GARDE 1**	**COÛT**	**PIOCHE 2/GARDE 1**	**COÛT**	**PIOCHE 3/GARDE 1**	**COÛT**
Tout	Étal d'occasions	50	Boutique d'occasions	100	Entrepôt d'occasions	150
Bric-à-brac/Matériel	Étal de troc	100	Boutique de Troc	150	Entrepôt de Troc	200
Arme	Étal d'armes	100	Boutique d'armes	150	Entrepôt d'armes	200
Armure	Étal d'armures	100	Boutique d'armures	150	Entrepôt d'armures	200
Vêtement	Étal de vêtements	100	Boutique de vêtements	150	Entrepôt de vêtements	200
Nourriture & Boisson/ Alcool	Buvette	100	Bar	150	Restaurant	200
Médical*	Station de Premiers Secours	100	Clinique	150	Centre chirurgical	200

*Tout Objet qui retire des Dégâts ou des conditions autres que ceux des types Nourriture & Boisson ou Alcool est de type Médical. Un joueur peut ignorer les Objets Médicaux qui ne servent pas à ses figurines (par exemple les Kit de Réparation de Robot s'il n'a pas de Robot).

STRUCTURES D'EXPLORATION

Les Structures d'Exploration permettent à un joueur de prospecter dans les Terres Désolées en piochant des cartes d'Exploration et en résolvant les situations qu'elles présentent. Ces cartes ne s'ajoutent pas à la réserve de l'Étape 3 mais sont piochées et résolues immédiatement. Si une carte indique une Conséquence (p. 5) après sa résolution, elle sera ajoutée au Deck d'Évènements lors de la mise en place de la prochaine partie. Ces cartes ne sont pas totalisées pour le montant des cartes choisies lors de l'Étape 3.

Les Tests de Compétence/d'Attribut requis pour la résolution d'une Exploration sont effectués en utilisant le Leader du joueur. Si le Leader a été retiré en cours de partie durant la précédente bataille, le joueur subit un malus de -2 sur ses Attributs.

Tous les Dégâts (ou autres effets) gagnés lors d'une Exploration doivent être attribués aux figurines participant à la partie suivante lors de sa mise en place.

STRUCTURES D'EXPLORATION

STRUCTURE	COÛT	DÉTAILS
Poste d'écoute	Gratuit	Payez 50 Caps (le coût pour envoyer une équipe) pour piocher et résoudre une carte d'Exploration. Tant que le joueur paye le coût d'utilisation, il peut se servir plusieurs fois du Poste d'écoute. Requiert 1 Énergie. Un Poste d'écoute maximum par Colonie.
Avant-poste	100	Utilisez cette Structure pour piocher et résoudre une carte d'Exploration. Cette Structure ne demande pas un coût en Caps comme le Poste d'écoute.
Camp d'éclaireurs	200	Utilisez cette Structure pour défausser une carte d'Exploration et en piocher une autre. Cet effet doit être utilisé avant d'effectuer tout Test demandé par une Exploration.

AUTRES STRUCTURES

Des Structures ayant différentes utilités.

AUTRES STRUCTURES

STRUCTURE	COÛT	DÉTAILS
Magasin	150	Lors de l'Étape 3, 1 Objet OU jusqu'à 2 Boosts peuvent être choisis dans la réserve et utilisés au cours de la partie suivante (par Magasin).
Hangar de maintenance	60	**Conservez 1 Objet OU jusqu'à 2 Boosts par Hangar de Maintenance après chaque bataille. Les cartes conservées sont directement ajoutées à la réserve de cartes utilisées lors de l'Étape 3. Les Jetons Décompte sur une carte valent comme autant de copies de cette carte.**
Enclos à Brahmines	300	Lorsqu'une Structure vous dit "Piochez X et gardez Y cartes", utilisez cette structure pour défausser TOUTES les cartes piochées et en piocher autant à la place (du type indiqué). **Requiert** : Aptitude Leader Local
Étables à Brahmines	200	Lorsqu'une Structure vous dit "Piochez X et gardez Y cartes", utilisez cette structure pour piocher une carte additionnelle du type indiqué. Le joueur peut choisir d'utiliser l'Étable après avoir pioché et avant de choisir les cartes gardées. **Requiert :** Aptitude Leader Local
Ranch de Brahmines	250	Lorsqu'une Structure vous dit "Piochez X et gardez Y cartes", utilisez cette structure pour garder une carte additionnelle du type indiqué. Le joueur peut choisir d'utiliser le Ranch après avoir pioché et avant de choisir les cartes gardées. **Un Ranch maximum par Colonie.** **Requiert** : Aptitude Leader Local II
Salle des Opérations	400	Cette Structure permet de se resservir d'une Structure déjà utilisée. **Une Salle des Opérations maximum par Colonie**. **Requiert** : Aptitude Leader Local II
Bureau du Leader	500	Au lieu de "Piochez X et gardez Y cartes", utilisez cette Structure pour nommer un Objet précis du type approprié (par ex., un Mod précis si vous devez piocher un Mod) et le piocher. **Un Bureau du Leader maximum par Colonie**. **Requiert** : Aptitude Leader Local II
Terres	Voir détails	Coûte 500 Caps ou nécessite de compléter 5 Quêtes. Ajoute des terres supplémentaires à la Colonie avec de la place pour installer 10 Structures. Ceci ne compte pas comme une Structure et ne consomme ni Eau, ni Énergie.

STRUCTURES DE BOOST

Ces Structures permettent à un joueur de piocher des Boost. Ils sont répartis en différents types et chaque Structure permet d'en piocher un spécifique (Boosts, p. 5).

Dans ***Fallout***, chaque Structure de Boost représente un **rayonnage** de magazines particuliers. Le tableau ci-dessous montre les Structures de Boost rangées par nom. Les titres des colonnes indiquent combien de cartes le joueur pioche et garde s'il possède la Structure correspondant à la taille de cette colonne. Les lignes indiquent le type de Boost pioché pour cette Structure. Aucune Énergie n'est requise par ces Structures.

RAYONNAGE (STRUCTURES DE BOOST)

TYPE DE BOOST	PIOCHE 1 GARDE 1 (PETIT)	PIOCHE 2 GARDE 1 (MOYEN)	PIOCHE 3 GARDE 1 (GRAND)
Tous	*Boston Bugle* **Coût : 35**	*Boston Bugle* **Coût : 55**	*Boston Bugle* **Coût : 75**
Pratique	*Grognak le Barbare* **Coût : 50**	*Grognak le Barbare* **Coût : 75**	*Grognak le Barbare* **Coût : 100**
Instinct	*Guide de Survie des Terres Désolées* **Coût : 50**	*Guide de Survie des Terres Désolées* **Coût : 75**	*Guide de Survie des Terres Désolées* **Coût : 100**
Tactique	*Manuel d'opérations secrètes de l'U.S. Army* **Coût : 50**	*Manuel d'opérations secrètes de l'U.S. Army* **Coût : 75**	*Manuel d'opérations secrètes de l'U.S. Army* **Coût : 100**
Ruse	***Histoire à dormir debout*** **Coût : 50**	*Histoire à dormir debout* **Coût : 75**	***Histoire à dormir debout*** **Coût : 100**

FOWW 2PB-003-111 — **SECTION 4.6**

UN EXEMPLE DE COLONIE

Après une bataille, un joueur utilise un Hangar de Maintenance pour conserver un Stimpak qui constitue le début de sa réserve.

La Colonie du joueur comprend :

- **3 x Petits Générateurs**
- **2 x Magasins**
- **1 x Hangar de Maintenance**
- **1 x Poste d'écoute**
- **1 x Petit rayonnage du Boston Bugle**
- **L'Aptitude Fana d'armes (fusil)** qui procure un Atelier d'armes gratuit.
- **La Banque de Caps du joueur contient 257 Caps.**

Lors de **l'Étape 1**, le joueur construit une **Boutique d'armure** coûtant **150 Caps** et termine ses constructions en gardant **107 Caps**. Il possède 7 Structures (2 x Magasins, le Hangar de Maintenance, le Poste d'écoute, le rayonnage de magazines, l'Atelier d'armes et la Boutique d'armure) dont 6 doivent être alimentées pour pouvoir être utilisées.

Durant **l'Étape 2**, le joueur utilise les Structures de sa Colonie. En premier, il se sert de **l'Atelier d'armes** pour piocher un **Mod** de la pile d'Objets. Il pioche un 'module d'étourdissement', mais comme il n'a que l'Aptitude Fana d'armes (fusil), il ne peut garder qu'un Mod qu'il peut effectivement attacher à un fusil (pas à une arme de mêlée). Il ignore donc le module d'étourdissement et continue de piocher jusqu'à obtenir une 'poignée de confort' qui convient pour un fusil et est donc ajoutée à sa réserve.

Puis le joueur se sert de sa **Boutique d'armure** pour piocher 2 cartes d'armure et en garder une. Il pioche une 'combinaison étanche endommagée' et une 'armure renforcée en cuir'. Il garde cette dernière qui s'ajoute à sa réserve et défausse la combinaison.

Le joueur utilise ensuite son **petit rayonnage du *Boston Bugle*** pour piocher et garder 2 Boosts de n'importe quel type. Il obtient 'Prends-en deux' et 'Soyez prêt' et les ajoute à sa réserve.

Enfin, le joueur paye **50 Caps** pour se servir du **Poste d'écoute**. Il pioche une carte d'Exploration : 'Flingue à louer'. Le joueur choisit de payer **30 Caps** au mercenaire, dans l'espoir qu'il honore son contrat (via la 'Conséquence' de la carte) durant la prochaine partie. Il reste 27 Caps au joueur. S'il n'avait pas payé le mercenaire, l'Exploration n'aurait eu aucun effet mais il aurait eu assez de Caps pour se servir une nouvelle fois du Poste d'écoute.

Ayant utilisé toutes ses Structures, le joueur passe à **l'Étape 3**. Il peut choisir 1 Objet ou 2 Boosts dans sa réserve (Stimpak / poignée de confort / armure renforcée en cuir / Prends-en deux / Soyez prêt) pour chacun de ses 2 Magasins. Il se sert du premier pour garder les 2 cartes de Boost et du second pour prendre l'armure en cuir. Les autres cartes sont défaussées, mais le joueur reçoit leurs valeurs en Caps. La carte d'Exploration est automatiquement ajoutée au Deck d'Évènements de la prochaine bataille sans avoir à utiliser un Magasin.

Le joueur est maintenant prêt pour créer sa Force en vue de la prochaine bataille.

ADAPTATION DES RÈGLES

Lorsque vous utilisez les règles des Colonies, certaines règles de base doivent être adaptées.

Aptitudes et Colonies

Durant **l'Étape 1**, un joueur peut dépenser des Caps pour acheter des Aptitudes. Cet achat ne nécessite pas de Structures. Une figurine ne peut acquérir qu'une seule nouvelle Aptitude entre les parties. Les Aptitudes ne fournissant pas d'avantages particuliers à une figurine (par ex. Armurier, Fana d'armes, Forgeron, Leader Local) n'ont pas besoin d'être assignées à l'une d'elles.

Les figurines (même si elles sont retirées durant une partie) conservent leurs Aptitudes d'une partie à l'autre ; il n'y a pas besoin d'acheter de nouveau les Aptitudes. Celles-ci peuvent être retirées volontairement par un joueur durant **l'Étape 1** de la Phase de Colonie. Le joueur ne reçoit aucune compensation et la carte d'Aptitude est remise dans son Deck. Elle pourra de nouveau être acquise normalement. Une Aptitude ne peut être retirée si elle est indispensable à une autre, sauf si cette dernière est aussi retirée.

Quand un joueur crée sa Force, il peut choisir d'équiper une figurine pour la prochaine bataille avec n'importe quelle Aptitude que la figurine a déjà achetée. Toute Aptitude qu'une figurine possède mais dont elle n'est pas équipée pour la bataille n'est pas prise en compte dans le calcul de la valeur en Caps de la figurine. Les Aptitudes non équipées ne sont pas perdues et peuvent être équipées par la figurine lors d'une partie ultérieure, mais elles ne peuvent pas être utilisées durant cette bataille. Ceci permet au joueur d'avoir des figurines avec beaucoup d'Aptitudes et de pouvoir les customiser en restant dans des valeurs en Caps raisonnables.

Conséquences et Colonies

Toute Conséquence qu'un joueur ajoute au Deck d'Évènements mais qui n'est pas résolue durant la bataille sera ajoutée par ce joueur au Deck d'Évènements de sa partie ultérieure.

Boosts et Colonies

Le nombre maximal de Boosts qu'un joueur peut choisir lors de **l'Étape 3** est égal à l'Attribut le plus élevé de son Leader.

Leaders et Colonies

Lorsqu'une carte de Leader est assignée à une figurine par un joueur, elle demeure attachée à celle-ci entre les batailles. Si la figurine est retirée durant une partie, le joueur peut changer de Leader après cette bataille, mais avant de se servir de sa Colonie. Pour changer de Leader, le joueur assigne une carte de Leader (nouvelle ou identique) à une figurine différente.

Objets Uniques et Colonies

Les Objets Uniques gagnés par un joueur durant une partie sont toujours ajoutés à sa réserve de cartes et peuvent y être sélectionnés durant **l'Étape 3**. Aucun Hangar de Maintenance n'est requis pour les conserver entre les parties mais le joueur a toujours besoin de Magasins pour pouvoir les prendre pour une bataille. Certaines Unités disposent parfois d'armes Uniques : ces cartes n'ont pas besoin d'être ajoutées et/ou prises dans la réserve du joueur.

Mods et Colonies

Un Mod ne peut être utilisé que si la Colonie dispose de l'Aptitude appropriée (par ex., l'Aptitude Fana d'armes (fusil) est requise pour équiper un Mod de fusil). Seuls les Mods dans la réserve peuvent être sélectionnés durant **l'Étape 3**. Les Mods qu'une Unité reçoit gratuitement (indiqués sur sa carte d'Unité) viennent en plus de ceux autorisés par les limites normales et ne doivent pas être sélectionnés durant l'Étape 3.

Armure assistée et Colonies

Pour réparer une Armure assistée dégradée suite à une partie, un joueur **doit** disposer de Postes d'Armure assistée dans sa Colonie (un par armure qu'il veut réparer). En les utilisant avant une nouvelle bataille, le joueur rend de nouveau possible l'utilisation du côté vert (non dégradé) d'une Armure assistée. Une Armure assistée dégradée peut toujours être utilisée lors d'une partie suivante mais uniquement en utilisant le côté correspondant (dégradé).



Constitution de sa Force et Colonies

Quand le joueur constitue sa Force pour une bataille (p. 26), il utilise normalement la limite de Caps de la partie. Mais les cartes dont il peut équiper sa Force sont strictement limitées.

Toutes les Unités sont accessibles pour le joueur et chaque Unité peut être équipée de **son équipement standard** (indiqué en noir sous le nom de l'Unité sur chaque carte d'IA – voir ci-dessus). Les Unités ne peuvent pas partager leur équipement standard avec d'autres Unités.

De plus, le joueur peut équiper des Unités avec n'importe quelle carte d'Objet sélectionnée dans sa réserve durant **l'Étape 3**. Le nombre de figurines dans l'Unité n'importe pas (mais la valeur des objets doit être calculée pour chaque figurine lorsqu'elle s'ajoute à la valeur totale de la Force).

Les cartes Héroïques peuvent être assignées aux Unités. Seules les Aptitudes déjà acquises pour les figurines peuvent être assignées aux figurines appropriées et le Leader reçoit sa carte de Leader appropriée.

Les cartes de Boost sélectionnées durant **l'Étape 3** forment la main du joueur.

SECTION 05

SCÉNARIOS



FOWW 2PB-003-111 — **SECTION 5.1**

CONSTITUER UNE FORCE



ICONE TYPE DE CRÉATURE

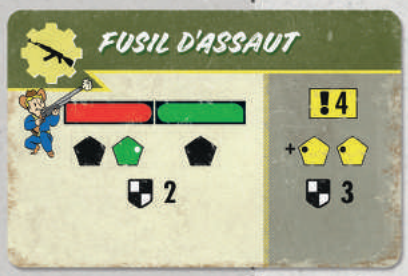


ICONE UNITÉ UNIQUE

Pour constituer votre Force, prenez les Unités et les équipements que vous souhaitez utiliser. À moins que vous n'employiez les règles de Colonie, servez-vous de toutes les cartes disponibles sauf les Unités de Créatures. D'autres règles peuvent aussi vous interdire certaines combinaisons (par ex., les Super Mutants ne peuvent pas porter d'Armure assistée).

Chaque Unité peut être constituée d'une ou plusieurs figurines, sauf les Unités Uniques qui sont constituées d'une seule figurine.

Chaque carte a une valeur en Caps. Le total de Caps de l'intégralité de votre Force ne doit pas excéder la valeur autorisée pour la partie. Pour calculer la valeur en Caps totale de votre force, additionnez le Coût de chaque figurine au sein de chaque Unité en y incluant les Objets, les Aptitudes, etc. Le Coût en Caps de chaque carte se trouve sur **www.modiphius.com/fallout**.







Une Force classique a une limite de valeur allant **jusqu'à 750 Caps**. Pour des parties moins importantes, utilisez une valeur maximale de 500 Caps et pour des parties plus importantes une limite de 1000 Caps.

Rappelez-vous que :

- Chaque figurine dans une Unité doit être équipée de la même façon.
- Les **objets à Usage Limité** servent à l'Unité complète, pas seulement à une figurine de l'Unité. Par exemple, une Unité peut être équipée avec 2 Stimpaks sans tenir compte du nombre de figurines qui la constitue. Chaque carte d'Objet à Usage Limité représente une utilisation et des Jetons Décompte doivent être employés pour représenter de multiples copies de la carte.
- Une Force doit avoir un **Leader.**
- Certaines cartes sont réservées aux Unités d'une seule figurine : les cartes de Leader, les cartes Héroïques, les objets à Effet Décroissant, les objets Uniques, les armes à Tir Lent.
- Les **Unités Uniques** ne peuvent être que des Unités d'une seule figurine.
- Si vous utilisez des **Boosts**, ils ont un coût en Caps qui s'ajoute à la valeur totale de votre Force.
- Les **Créatures** ne peuvent pas être employées dans votre Force, sauf spécification contraire ou si les joueurs sont d'accord pour utiliser des forces moins conventionnelles.
- Les Indices d'armure de base d'une figurine sont déterminés par une carte (qui peut être celle de leur Unité), *à laquelle s'ajoute* jusqu'à une carte de chaque type qui modifie ces valeurs.

Exemple 1 : *une Unité compte 3 figurines de Colons armées de fusils d'assauts et disposant de 4 grenades pour l'Unité. La valeur en Caps de l'Unité est égale aux 3 Colons, plus les 3 fusils d'assaut, plus les 4 grenades à fragmentation.*

FOWW 2PB-003-111 — **SECTION 5.2**

MISE EN PLACE D'UNE FORCE



CHARGÉ VIDE

ICONES DU MARQUEUR TIR LENT



JETONS DÉCOMPTE

Installez les cartes de votre Force comme suit :

1. Placez la carte d'Unité sur la table, avec chaque carte d'arme dont l'Unité est équipée à sa gauche. Si l'Unité n'est pas Héroïque, glissez le Compteur de Critique de la carte d'arme sous la carte d'Unité car il ne sera pas utilisé.
2. Si l'Unité est Héroïque, glissez sa carte Héroïque au-dessous de la carte d'Unité, la laissant dépasser vers le haut de celle-ci pour en voir les détails.
3. Si l'Unité est le Leader, glissez sa carte de Leader sous la carte d'Unité en la laissant dépasser vers le haut de celle-ci (ou de la carte Héroïque si l'Unité est également Héroïque) pour en voir les détails.
4. Si l'Unité a une Armure assistée, glissez la carte d'Armure assistée appropriée sous le côté droit de la carte d'Unité afin que le côté approprié (dégradé ou non) soit visible et montre toutes ses capacités.
5. Placez tous les Objets ou Aptitudes de l'Unité en dessous de la carte d'Unité.
6. Si l'Unité utilise la Chance, placez un nombre de Jetons Chance égal à l'Attribut CHN de l'Unité sur sa carte.
7. Si une arme à Tir Lent est utilisée, placez-y un marqueur Tir Lent sur sa face 'Chargé'.
8. Si une Unité a plusieurs copies du même Objet, utilisez des Jetons Décompte pour représenter les exemplaires additionnels.

Exemple 2 : *une Unité compte 3 figurines de Colons armées de fusils d'assauts et disposant de 4 grenades pour l'Unité. La valeur en Caps de l'Unité est égale aux 3 Colons, plus les 3 fusils d'assaut, plus les 4 grenades à fragmentation. L'Unique Survivant est une Unité Unique ne comptant qu'une seule figurine. Il est armé d'un fusil laser et porte une Armure assistée T-60. Il est également Héroïque ainsi que le Leader de la Force ('Chercheur des Terres Désolées'), il dispose d'une Aptitude ('Mystérieux Étranger') et possède un Stimpak. Le Coût de cette Unité est égal à la valeur totale en Caps de chacune de ses cartes.*

Comme l'Unité est Héroïque et possède une CHN de 4, quatre Jetons Chance lui sont alloués.



FOWW 2PB-003-111 — **SECTION 5.3**

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Pour mettre en place une partie de ***Fallout: Wasteland Warfare***, suivez les étapes suivantes :

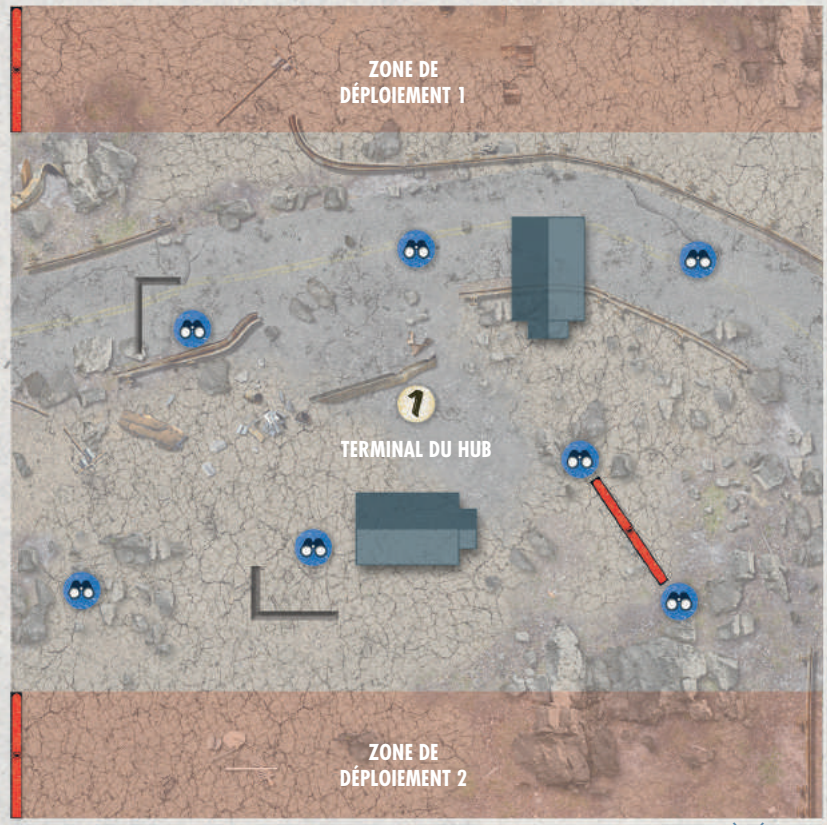
1. Choisissez un scénario.
2. Créez votre Force en respectant la valeur maximale de Caps autorisée pour cette partie (Constituer une Force, p. 26).
3. Disposez les cartes de votre Force (Mise en place d'une Force, ci-contre).
4. Installez le champ de bataille en suivant les indications du scénario. Ajoutez des décors pour fournir des couverts et éviter d'avoir trop d'espaces dégagés. Regroupez les décors à utiliser puis tirez à pile ou face avec le Jeton Chance : le gagnant choisit un premier élément de décor et le place. Les joueurs disposent ensuite à tour de rôle les décors restants jusqu'à ce qu'ils soient tous en place.
5. Déterminez d'un commun accord les effets des différents décors et quels éléments bloquent la Ligne de Vue et/ou fournissent un couvert, etc. (Règles du Jeu, p. 17-18).
6. Constituez les Decks des Terres Désolées (Règles du Jeu, p. 31) et placez-les à côté du champ de bataille.
7. Chaque joueur prend autant de Marqueurs de Préparation que le nombre de figurines dans sa Force.
8. Placez les dés, les réglettes et les jetons inutilisés près du champ de bataille.
9. Placez toutes les cartes de références appropriées près du champ de bataille.
10. Sauf spécification contraire du scénario, choisissez au hasard le joueur qui commence avec le Marqueur Avantage.
11. Déployez les figurines comme indiqué par le scénario.

SCÉNARIOS STAND-ALONE

Ce chapitre présente tout d'abord cinq scénarios Stand-alone plus ou moins complexes. Ils sont suivis par cinq autres scénarios conçus pour être joués les uns à la suite des autres et illustrant comment les parties de ***Fallout: Wasteland Warfare*** peuvent être jouées en campagne. Viennent ensuite cinq scénarios contre l'IA, conçus pour être utilisés avec les règles de Solo/Coop. Comme les cinq premiers scénarios de ce chapitre, ils ne constituent pas un arc narratif mais rien ne vous empêche de les enchaîner comme s'ils constituaient une campagne.

L'USINE GENERAL ATOMICS

Ce scénario voit s'affronter deux groupes (Bleu et Rouge). Bleu est venu à l'ancienne usine General Atomics pour accéder à des bases de données techniques contenues dans les ordinateurs de l'usine. Cette dernière, en très mauvais état, ne protège pas particulièrement bien les ordinateurs. Ses ruines se trouvent dans une zone contrôlée par Rouge qui surveille les déplacements de Bleu depuis plusieurs semaines. Rouge a anticipé le déploiement des forces de Bleu et veut empêcher Bleu de s'emparer de ce qui se trouve dans l'usine. À l'arrivée de Bleu, une terrible tempête radioactive se prépare. Le temps presse.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

RÈGLES DU SCÉNARIO

La partie se termine immédiatement si :

- Bleu obtient 4 bases de données ou plus (victoire pour Bleu).
- À la fin des 6 rounds, les bases de données des ordinateurs sont effacées par la tempête (Victoire pour Rouge).
- Un joueur n'a plus de figurine sur le champ de bataille (victoire du joueur ayant encore des figurines).

Durée de la partie : 6 rounds.

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**.

Une zone parsemée de bâtiments en ruine doit être constituée avec des éléments servant de couvert jonchant les alentours.

Ordinateurs

Utilisez les **Marqueurs Investigation suivants : 2 vierges et 6 numérotés (#1-6)**. Les marqueurs numérotés sont les ordinateurs (**#1 est le terminal du hub**) et les 2 vierges ne représentent rien d'utile.

Le marqueur #1 doit être placé, face visible, à égale distance des Zones de Déploiement des joueurs. Mélangez le reste des marqueurs faces cachées. Les joueurs les disposent ensuite à tour de rôle sur le champ de bataille sans savoir ce qui se trouve en-dessous. Chaque ordinateur doit être séparé des autres d'une distance au moins rouge.

Recyclage

Distribuez **8 Marqueurs Examinable** autour du champ de bataille : **2 vierges plus 6 marqueurs** choisis au hasard parmi les 14 marqueurs ne montrant pas de lettre ou de face vierge.

Placement initial des Unités

Les Joueurs commencent sur les bords opposés du champ de bataille. En commençant par Bleu, les joueurs placent une Unité à tour de rôle jusqu'à une distance au maximum rouge de leur bord du champ de bataille et ce jusqu'à ce que toutes les figurines soient placées.

Armes à radiation et Unités immunisées aux radiations

Si des Unités sont fournies avec des armes à radiation, échangez ces dernières pour des armes similaires infligeant des Dégâts Normaux lors des combats contre des Unités immunisées aux radiations.

OBJECTIFS DE BLEU

Obtenir les données des Ordinateurs

Récupérez les données de 4 des 6 ordinateurs. Chaque figurine de Bleu en contact socle à socle avec un ordinateur peut obtenir des données grâce à une Action d'Expertise : Ordinateurs réussie.

Chaque ordinateur ne peut fournir qu'un seul ensemble de données.

Faction : Super Mutant

Super Mutants cannot be Blue.

OBJECTIFS DE ROUGE

Contrecarrer Bleu

Empêcher Bleu d'obtenir les données de 4 ordinateurs ou plus.

Faction : La Confrérie de l'Acier

L'ordinateur au centre du champ de bataille est le centre du réseau des ordinateurs. Toute figurine en contact socle à socle avec lui peut y télécharger un virus grâce à une **Action Ordinateurs** réussie. Si le virus est téléchargé avec succès, toutes les **Actions Ordinateurs** des figurines de Bleu pour récupérer des données subissent un **malus de -4** pour le reste du scénario. Le téléchargement du virus active tous les terminaux et leurs écrans s'allument lorsqu'ils sont téléchargés, révélant tous les Marqueurs Investigation..

Faction : Super Mutant

Au début du scénario, les Super Mutants ne savent pas que le but de Bleu est de récupérer les données des ordinateurs.

Chaque fois qu'un Mutant (sauf les Molosses Mutants) est conscient d'un Déclencheur provoqué par une figurine de Bleu effectuant une Action d'Expertise : Ordinateurs (réussie ou non), le joueur Super Mutant effectue un **Test d'Attribut d'INT** en utilisant la plus haute valeur parmi les figurines conscientes du Déclencheur : si elles sont **trois ou plus à être conscientes de la chose**, **ajoutez un dé vert au Test**. Ceci est une Action gratuite et ne nécessite pas une Réaction.

- **Si le Test échoue,** le joueur peut le retenter la prochaine fois qu'une interaction entre Bleu et les ordinateurs est remarquée.
- **Si le Test réussit,** la faction des Super Mutants comprend que Bleu essaye de récupérer des données et peut choisir d'attaquer les ordinateurs pour le reste de la partie.

Les ordinateurs ont une **Santé de 4 et les Indices d'armure suivants : 2 physiques / 1 énergétique / 0 radiation**. Le scénario se termine immédiatement s'il n'est plus possible pour Bleu de récupérer des données de plus de quatre ordinateurs car les autres ont été détruits.

DÉFENSE DU POSTE DE POLICE

" C'est un bon endroit pour se défendre contre un ennemi. Nous pouvons installer des défenses pour les repousser. Mais ce sera un rude combat car ils nous dépassent largement en nombre. Attendez de les voir dans le blanc des yeux avant de déchaîner l'Enfer contre eux ! "

RÈGLES DU SCÉNARIO

Dès qu'une figurine de l'Attaquant est en contact socle à socle avec le Marqueur Investigation, l'Attaquant gagne la partie. Si ceci ne s'est pas produit avant la fin de la partie, le Défenseur gagne.

Durée de la partie : 6 rounds

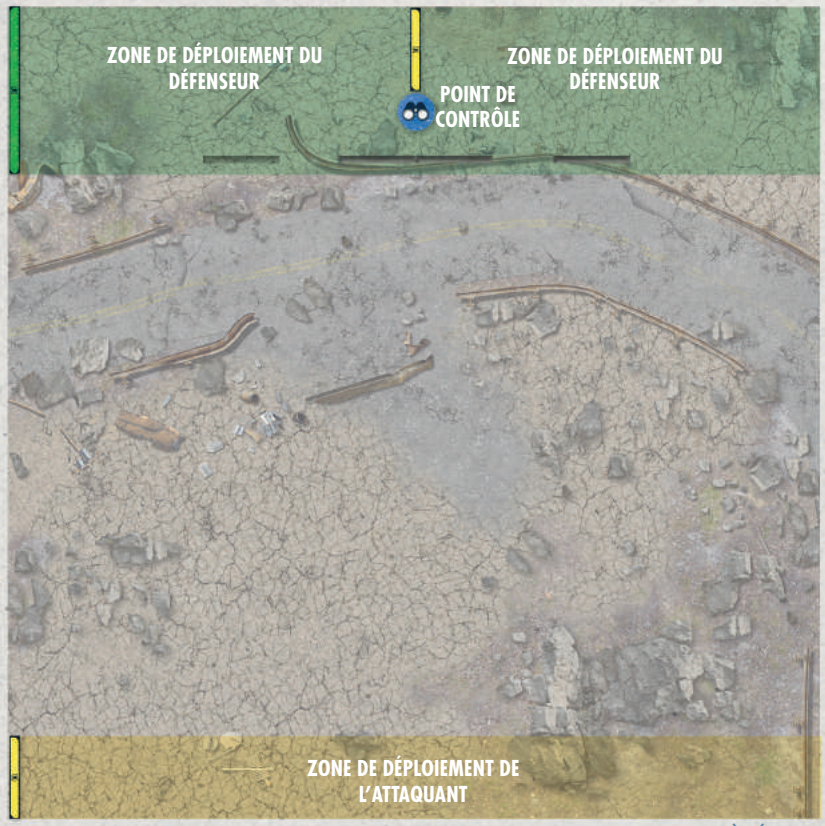
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le gagnant de la partie reçoit 150 Caps pour sa prochaine partie (et pour sa Colonie).

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**. Dans ce scénario, la Force de l'Attaquant dispose de 200 Caps de plus que celle du Défenseur.

Le Défenseur place un Point de Contrôle (Marqueur Investigation) au milieu de sa Zone de Déploiement (voir schéma) à une distance jaune de son bord de table. Il place ensuite quatre murs (d'une longueur au maximum égale à la réglette rouge) dans sa Zone de Déploiement (d'une profondeur, depuis son bord de table, égale à la réglette verte). Il peut aussi placer gratuitement 2 tourelles dans sa Zone de Déploiement (*Règles du Jeu*, p. 51). L'Attaquant se déploie dans la distance jaune de son bord de table.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

DÉMOLITION

Ce scénario voit s'affronter deux groupes désignés comme Bleu et Rouge.

Brisée et tordue, l'ombre que l'autopont projette est plus grande que la lumière qu'il bloque. Il a longtemps été une épine dans le flanc de la colonie de Bleu. Il attire un lot constant de gangs qui se battent pour en obtenir le contrôle puis terrorisent la région quand ils y sont installés. Après quelques reconnaissances, Bleu a évalué la résistance des piliers de soutien. Il est temps de faire s'écrouler la structure une fois pour toute afin que plus personne ne cherche à l'avoir.

Durée de la partie : 6 rounds.

La partie se termine immédiatement à la fin du round 6 ou si Bleu ne peut plus détruire de piliers (le premier des deux).

RÈGLES DU SCÉNARIO

Piliers

Les piliers de soutien sont représentés par un Jeton numéroté. Quand l'un d'eux est détruit, retirez-le du champ de bataille et posez-le de côté sans le regarder. Les numéros des jetons des piliers ne sont révélés que quand la partie est terminée.

Les jetons des piliers ne sont pas considérés comme des Marqueurs Investigation ; les joueurs ne peuvent pas regarder la face cachée durant la bataille, à moins que le pilier ne soit détruit.

Les piliers fournissent un couvert, bloquent la LdV et sont infranchissables.

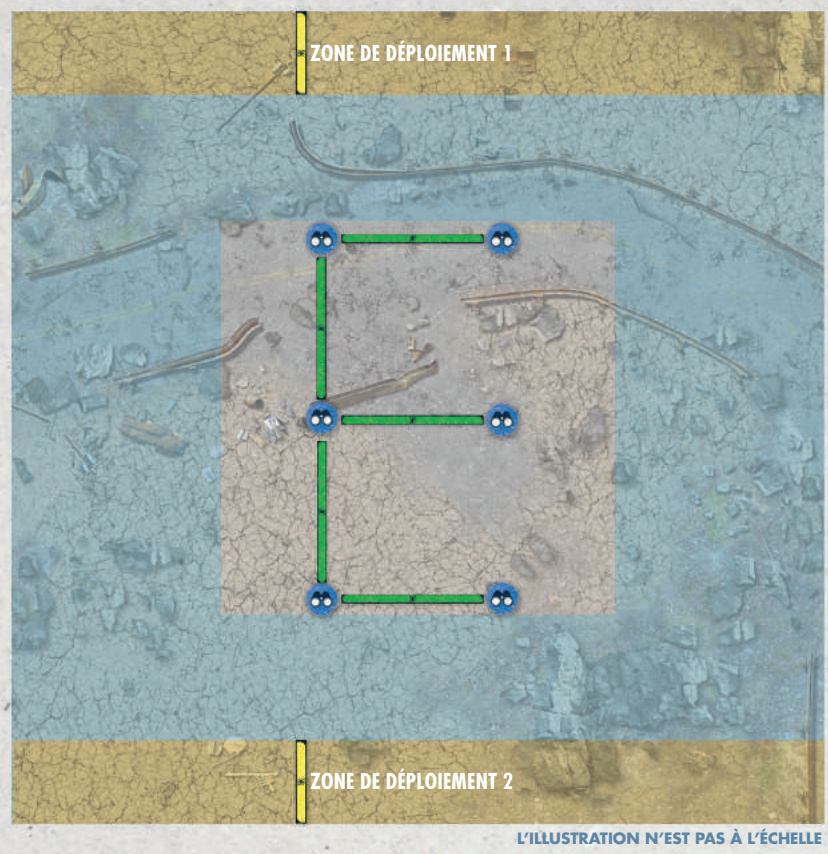
Armes à radiation et Unités immunisées aux radiations

Si des Unités sont fournies avec des armes à radiation, échangez ces dernières pour des armes similaires infligeant des Dégâts Normaux lors des combats contre des Unités immunisées aux radiations.

CONDITIONS DE VICTOIRE

JOUEUR	VICTOIRE	DESCRIPTION
Bleu	Majeure	23 piliers détruits ou plus : l'autopont est détruit
	Mineure	19 piliers détruits ou plus : l'intégrité structurelle de l'autopont est compromise
Rouge	Mineure	18 piliers détruits ou moins : dégâts mineurs à l'autopont
	Majeure	10 piliers détruits ou moins : dégâts superficiels à l'autopont

Même si toutes les figurines d'un camp (ou des deux) sont retirées de la partie et que les explosifs n'ont pas encore été déclenchés par Bleu, toutes les charges actives exploseront à la fin du round 6 avant de déterminer qui remporte la victoire.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**. Le champ de bataille est une zone parsemée d'éléments bloquant la LdV et servant de couvert (tel que des caisses, des arbres effondrés, des ruines, des containers, etc.).

Après la mise en place des décors du champ de bataille, Bleu choisit l'un des bords de ce dernier pour être sa Zone de Déploiement (il ne se déploie pas immédiatement). Rouge se déploiera sur le bord de table opposé. Dans les Zones de Déploiement, les figurines peuvent être disposées jusqu'à une distance jaune du bord de table.

Mise en place: Piliers

Prenez **6 Marqueurs Investigation** (**numérotés de #3 à 8**) qui représentent les ensembles de piliers de support de l'autopont (ils ne sont pas considérés comme des Marqueurs Investigation durant ce scénario). Mélangez les marqueurs face cachée. Tirez à pile ou face avec le Jeton Chance pour déterminer qui commence à placer les marqueurs. À tour de rôle, chaque joueur en place un à une distance au moins bleue des bords de table et séparé des autres d'une distance au moins verte. Les marqueurs doivent être au niveau du sol et ne peuvent pas être dans des bâtiments.

Sans que Rouge ne regarde, Bleu regarde les numéros de quatre des marqueurs (il peut les noter). Puis, sans que Bleu ne regarde, Rouge échange la position de deux marqueurs (sans regarder leurs numéros). Bleu a désormais des informations, même si elles sont biaisées, sur l'importance des piliers.

Installer les charges explosives

Bleu prend 11 **Marqueurs Examinable** (**ceux avec les lettres de A à H et 3 vierges**), représentant 8 charges explosives et 3 leurres. Bleu distribue ces marqueurs entre ses Unités (face cachée afin que Rouge ne sache pas lesquels représentent les charges explosives).

Placement initial des Unités

Rouge place toutes ses figurines où il le souhaite sur la table : chacune doit se trouver à une distance au moins jaune de toute autre figurine. Puis Bleu place ses figurines où il le souhaite mais à une distance rouge maximum des bords de table.

OBJECTIFS DE BLEU

Objectif : Détruire l'autopont

Utilisez les charges explosives pour détruire suffisamment de piliers pour que l'autopont s'effondre.

Charges explosives

Bleu commence avec **8 charges explosives** et **3 charges factices**. Seules ses figurines peuvent transporter des charges. Si une Unité en possession d'une charge est supprimée, laissez le marqueur de la charge face cachée à l'endroit où la figurine a été retirée. Du moment que le donneur et le receveur ne sont pas engagés, une figurine peut donner, lors de son activation, une ou plusieurs charges à un ou plusieurs alliés se trouvant dans la distance orange et en LdV. Ceci n'est pas une Action.

Placer et activer les charges

Lors de son activation, une figurine non-engagée peut utiliser une Action pour placer une charge qu'elle transporte en contact avec son socle. Ceci est une Action. La charge s'active immédiatement. Une fois placée, une charge ne peut plus être déplacée. Les Chiens peuvent transporter des charges mais ne peuvent les placer que s'ils sont à portée de Commandement d'une figurine alliée n'étant pas un Chien.

Réactiver les charges

Durant son activation, une figurine désengagée en contact avec une charge inactive peut la réactiver immédiatement en réussissant un Test d'INT.

Faire exploser une charge active

Il n'y a qu'un seul détonateur contrôlé par radio par un ami se trouvant dans un point d'observation en dehors du champ de bataille. Bleu peut ordonner la détonation durant l'activation de l'une de ses figurines : il doit juste déclarer qu'il déclenche les charges et toutes les charges actives explosent à la fin du round suivant. Si les charges n'ont pas été déclenchées par Bleu, chaque charge active sera déclenchée à la fin du round 6. Quand elle explose, chaque charge à une aire d'effet jaune : tout pilier dans la zone de l'explosion d'une charge est détruit. Le détonateur ne peut être enclenché qu'une fois. Toutes les figurines prises dans les aires d'effets des explosions sont éliminées et retirées.

Faction: Super Mutants

La détonation de l'explosion du mini-nuke d'un Kamikaze Super Mutant peut aussi détruire les piliers.

OBJECTIFS DE ROUGE

Objectif : Contrecarrer Bleu

Empêchez Bleu de détruire l'autopont car vous êtes allié au gang qui le contrôle.

Désactiver les charges

Durant son activation, une figurine désengagée et en contact avec une charge active peut la désamorcer immédiatement en réussissant un Test d'INT. Une charge désactivée peut être réactivée par une figurine de Bleu.



UN FLOT CONSTANT DE GANGS EST ATTIRÉ PAR L'AUTOPONT, EN FAISANT UN POINT CHAUD LOCAL

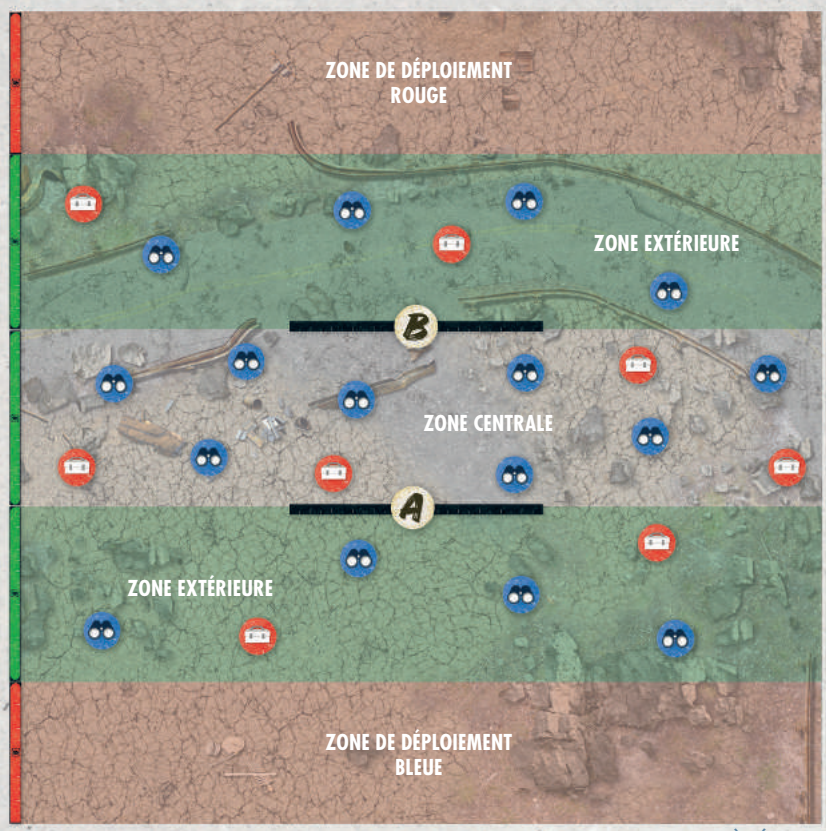
SUPER DUPER SWEEP

Les spectacles de sport sont une grosse affaire : Super Duper Sweep fut un succès télévisé en son temps. Les Raiders de Nuka-Town USA ont créé un défi de survie au combat, le 'Gauntlet', qui attire les foules : des foules composées de sociopathes qui se délectent de la souffrance et du malheur des autres ! Aussi, quand certains Raiders se sont installés à côté de Lexington et ont voulu encourager le commerce et le football, ils se sont naturellement tournés vers le vieux format du Super Duper Sweep. Ouvert à tous et offrant des prix à gagner, l'évènement attire tous les mois des personnes dans tout le territoire.

La partie se termine immédiatement si :

- Un joueur accumule 200 Caps (victoire majeure pour ce joueur).
- À la fin du round 6 (victoire majeure pour le joueur totalisant le plus gros montant de Caps, Banques et Lots compris). Un joueur n'a pas besoin d'avoir de figurine sur le champ de bataille lors de la comparaison des valeurs de Caps à la fin du round 6.

Durée de la partie : 6 rounds.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**.

Le champ de bataille est une zone parsemée d'éléments bloquant la LdV et servant de couvert (tel que des caisses, des arbres effondrés, des ruines, des containers, etc.).

Le Marqueur Avantage est attribué au joueur ayant le moins de figurines et au hasard en cas d'égalité.

Les joueurs s'installent sur les bords opposés du champ de bataille, après la mise en place des Prix et des Banques. Les Prix et les Banques sont placés avant que les joueurs ne décident qui sera Bleu et qui sera Rouge, puis les joueurs se déploieront le long de leur bord de table. Les Zones de Déploiement de Bleu et Rouge ont une profondeur rouge et les deux zones extérieures ainsi que la Zone centrale ont une profondeur verte.

Mise en place: Gros Lots

Les **Marqueurs Investigation** indiquent la position éventuelle des Gros Lots, mais les figurines ont besoin de les regarder pour savoir de quoi il s'agit vraiment. Les Gros Lots ne sont que des représentations en mousse des objets constituant les Prix, ils sont placés dans les zones de survie : personne ne s'attend à voir un participant transporter le moteur complet d'un bateau !

Chaque position contient un Gros Lot, un Lot ou rien du tout. Mélangez les Marqueurs Investigation suivants face cachée :



Les numéros indiquent les Gros Lots et sont :

1. Moteur de bateau
2. Caravane
3. Une virée à Diamond City
4. Des figurines

En commençant par celui qui a le Marqueur Avantage, les joueurs placent à tour de rôle un **Marqueur Investigation** face caché sur le champ de bataille. **8 marqueurs** sont d'abord placés dans la **zone centrale**, puis **8 marqueurs** sont disposés dans les **zones extérieures** (**4 par zone**) à une distance au moins rouge des bords du champ de bataille.

Mise en place: Lots

Les **Marqueurs Examinable** sont utilisés pour indiquer la position des Lots. Prenez les Marqueurs Examinable suivants et mélangez-les face cachée :



Constituez un tas avec 8 de ces marqueurs et placez-le hors du champ de bataille. Ils seront utilisés lorsque des Marqueurs Investigation révèlent un icone Examinable.

En commençant par celui qui a le Marqueur Avantage, les joueurs placent à tour de rôle un Marqueur Examinable face cachée sur le champ de bataille. **6 marqueurs sont d'abord placés dans la zone centrale, puis 4 marqueurs sont disposés dans les zones extérieures (2 par zone)** à une distance au moins rouge des bords du champ de bataille.

Mise en place: Banques

Les **Marqueurs Examinable A et B** représentent la '**Banque**' de chaque joueur. Ils sont placés face visible et ne sont pas considérés comme Examinable durant la bataille. Le joueur ayant le **Marqueur Avantage** place les deux Banques sur le champ de bataille : la **A** le long de la ligne de jonction entre la zone centrale et la première zone extérieure et la **B** le long de la ligne de jonction entre l'autre zone extérieure et la zone centrale. Les deux Banques doivent se trouver à une distance au moins noire du centre de la table, au niveau du sol. Une fois placées, le joueur n'ayant pas le Marqueur Avantage désigne quel joueur utilisera quelle Banque. Les joueurs déploient leurs Unités dans la Zone de Déploiement la plus proche de leur Banque (par ex. dans le schéma de la page opposée, le joueur utilisant la **Banque A** se déploie dans la **zone Bleue** et le joueur utilisant la **B** dans la **zone Rouge**).



Mise en place: Constituez les Decks des Terres Désolées

Constituez normalement les Decks des Terres Désolées.

Placement initial des Unités

Le joueur sans le Marqueur Avantage choisit qui place la première Unité. Les joueurs placent ensuite, à tour de rôle, une Unité sur le champ de bataille dans leur zone. Les figurines doivent être dans la distance rouge de leur bord du champ de bataille et à une distance au moins rouge de leur Banque. Toutes les figurines doivent débuter la partie au niveau du sol.

Armes à radiation et Unités immunisées aux radiations

Si des Unités sont fournies avec des armes à radiation, échangez ces dernières pour des armes similaires infligeant des Dégâts Normaux lors des combats contre des Unités immunisées aux radiations.

Quitter le Champ de bataille

Les figurines ne peuvent pas quitter la table durant la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

Prix

Le but est de collecter des Prix (Lots et Gros Lots) de grande valeur. Les Prix correspondent aux symboles des objets de la plupart des Marqueurs Examinable et Investigation installés lors de la mise en place du champ de bataille. L'équipement de départ d'une figurine ne compte pas comme un Prix, ni dans la valeur totale accumulée par les joueurs et ne peut pas être Banqué.

Prix utilisables

Si un Prix est un objet utilisable (par ex. un pistolet), il peut être employé mais compte toujours comme un Prix. Si l'objet est défaussé après utilisation (par ex., un Stimpak), alors il ne compte plus dans le total des points.

Gros Lots

Les **Gros Lots ne peuvent pas être Banqués lors des trois premiers rounds**. Comme les Gros Lots sont Imposants et difficiles à transporter, une figurine ne peut pas en déplacer plusieurs simultanément. Les **Gros Lots comptent pour la moitié de leur valeur s'ils ne sont pas Banqués à la fin de la partie**.

S'emparer des Prix

Avant ou après chaque Action, une figurine peut :

A. Ramasser des Prix comme elle le ferait avec un objet. Ceci ne requiert pas d'Action, mais tous les Tests éventuels pour gagner les Marqueurs Examinable doivent toujours être accomplis ;
B. Si elle n'est pas engagée, passer un ou plusieurs Prix à un ou plusieurs alliés à distance orange, en LdV et n'étant pas non plus engagés ;
C. Lâcher un ou plusieurs Prix en plaçant leurs marqueurs au sol, face révélée, en contact avec son socle.
D. Quand un Lot (ou un Gros Lot) est ramassé, il est révélé.

Banques et Prix Banqués

Les Prix Banqués valent le double de leur valeur en points. Les Gros Lots ne peuvent pas être Banqués durant les 3 premiers rounds. Une fois Banqué, un Prix est en sécurité : son marqueur est retiré de la table et ne peut plus être pris par aucune figurine. Une fois un objet Banqué, le joueur garde son marqueur pour se rappeler de sa valeur qui est immédiatement ajoutée à son total. Les Banques ne peuvent pas être bougées ou détruites durant une partie. Pour les Déplacements, les figurines considèrent les deux Banques comme une figurine alliée : elles peuvent les traverser mais pas finir leur Déplacement en les chevauchant.

Toute figurine à distance orange de sa Banque peut y déposer un Prix qu'elle transporte. Ceci ne requiert pas une Action. Les figurines ne peuvent pas Banquer l'équipement avec lequel elles ont commencé la partie. Une figurine ne peut pas Banquer de Prix si elle est engagée.

Figurines retirées

Quand une figurine est supprimée, tous les marqueurs des Prix qu'elle transportait sont posés sur le champ de bataille à l'endroit où la figurine a été retirée. L'équipement de départ d'une figurine n'est pas déposé de cette manière. Les Prix abandonnés peuvent être ramassés par les autres figurines (des deux camps). Tant qu'ils sont au sol, les Prix ne sont comptabilisés pour aucun des joueurs.

Marquer des points après le round 6

Si aucun joueur n'a gagné en accumulant assez de Prix Banqués, la partie se termine à la fin du 6ème round et le joueur avec la valeur totale la plus élevée de Prix gagne : additionnez la valeur des Prix en Banque avec celles des Prix transportés par les figurines. Les Prix transportés par les figurines (mais non Banqués) ont une valeur normale si ce sont des Lots et seulement la moitié de leur valeur si ce sont des Gros Lots. Les Prix qui ne sont ni Banqués, ni transportés par une figurine d'un joueur, n'ont aucune valeur. Un joueur n'ayant plus de figurine en jeu subit une pénalité égale à la valeur de son Prix le plus élevé. Mais son total est tout de même calculé et il peut encore gagner.

Valeurs des Prix

Les valeurs des Prix sont :



EN TENUE !

Vous avez entendu dire que dans la partie orientale de Poville, la Confrérie de l'Acier a laissé derrière elle une Armure assistée fonctionnelle. Votre groupe se prépare à la récupérer mais, en chemin, vous êtes pris en embuscade. Vous devez maintenant vous battre pour échapper à ce guet-apens et récupérer l'armure.

RÈGLES DU SCÉNARIO

Objectif : L'Attaquant doit trouver l'Armure assistée et sortir par un bord de table avec la figurine qui porte l'armure. Seules les factions dont les figurines peuvent porter une Armure assistée peuvent choisir d'être l'Attaquant.

Le Défenseur doit empêcher la faction attaquante d'obtenir l'Armure assistée. Toutes les factions peuvent être le Défenseur.

CONDITIONS DE VICTOIRE

JOUEUR	VICTOIRE	CONDITION
Attaquant	200 Caps	Trouver l'Armure assistée et quitter le champ de bataille par n'importe quel bord en portant cette dernière.
Défenseur	Majeure 200 Caps	Aucune Unité ennemie ne porte l'Armure assistée à la fin de la partie.
	Mineure 100 Caps	Une figurine ennemie porte l'Armure assistée mais n'a pas quitté le champ de bataille.



PRENEZ L'ARMURE ASSISTÉE !



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**.

Marqueurs Examinable

5 Marqueurs Examinable se trouvent dans la zone :

- **2 Vierges**
- **1 Stimpak** (utilisez le **Marqueur d'Objet Clé anglaise**)
- **1 Danger**
- **1 Objet** (utilisez le **Marqueur Examinable 'A'**) : l'Armure assistée

Installation

Disposez des bâtiments pour créer un cul-de-sac qui représente la partie extérieure de Poville. Dispersez aux alentours plusieurs petits groupes d'objets.

Placez les Marqueurs Examinable jusqu'à une distance noire du centre de la table et à une distance au moins rouge les uns des autres. Chaque joueur, à tour de rôle et en commençant par l'Attaquant, doit placer un marqueur jusqu'à ce qu'ils soient tous sur la table.

Déploiement

L'Attaquant se déploie jusqu'à une distance jaune d'un bord de table et à une distance au moins verte des autres côtés.

Le Défenseur divise ses forces en deux groupes égaux de figurines (si ce nombre est impair, la figurine excédentaire va dans le second groupe). Le premier groupe se déploie à une distance noire de tous les bords de table, dans la moitié de table non utilisée par l'Attaquant (voir schéma).

Le second groupe entrera en jeu au début du round 3 par le bord de table utilisé par l'Attaquant comme Zone de Déploiement. Ce groupe n'aura qu'une seule Action durant son premier round mais agira ensuite de manière normale.

SCÉNARIOS ENCHAÎNÉS

1 : DÉFENDEZ LES FERMES

Canigou renifle les braises mourantes du feu à la recherche d'une piste. Il gémit et se tourne vers vous. Vous n'enviez pas son flair : vous sentez vous-même que les Super Mutants ne préparaient pas de steaks Salisbury. Des taches rouges couvrent le sol et les arbres brûlés de la clairière, le sang suinte des sacs à viande et ruisselle sur les containers cabossés. Après avoir pisté les Mutants toute la nuit, vous aviez prévu de vous reposer et de manger avant de reprendre la poursuite, mais voir ce campement vous a coupé l'appétit.

Au moins, il n'y a pas de morceaux humains discernables dans les restes : des tiques, une brahmine, et d'autres choses dont vous ne voulez pas connaître l'origine mais aucun humain. Cela signifie que les Colons pourraient toujours être vivants. Canigou aboie, regardant vers le sud et la ferme que Preston vous a envoyé contacter. Mieux vaut y arriver en premier et se préparer si vous ne voulez pas que ses habitants se transforment en repas.

RÈGLES DU SCÉNARIO

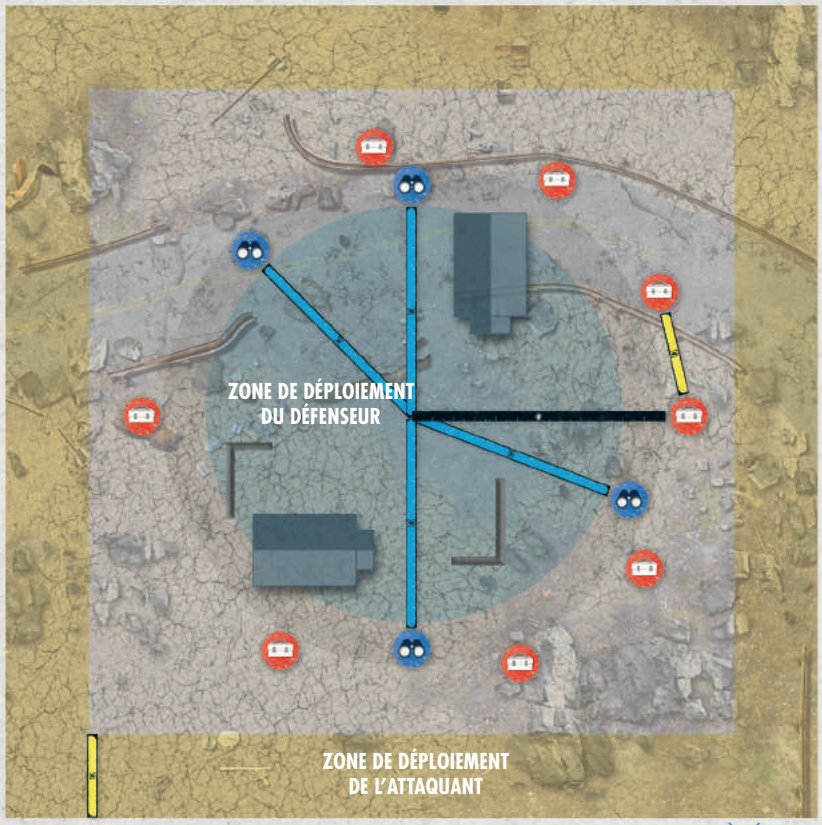
L'Attaquant joue le premier tour car il choisit le meilleur moment pour commencer son raid. À partir du tour deux, le Défenseur peut essayer de mettre en service son système de sécurité. Une figurine interagissant avec le marqueur approprié peut faire une **Action d'Expertise : Ordinateurs** pour mettre en marche cette portion du système.

Si une figurine Attaquante termine son tour au contact d'un Marqueur Investigation et qu'il n'y a pas de figurine ennemie à distance orange, elle peut mettre le feu à la Récolte et retirer le marqueur correspondant de la table.

Ceci est le premier des cinq scénarios enchaînés. Si les joueurs suivent l'arc narratif constitué par ces scénarios, les Colons ou la Confrérie de l'Acier sont le Défenseur et les Super Mutants ou les Créatures sont l'Attaquant.

Durée de la partie : 5 rounds

CONDITIONS DE VICTOIRE		
JOUEUR	VICTOIRE	CONDITION
Défenseur	Majeure	Le Défenseur met en marche le réseau de défense en activant les quatre marqueurs
	Mineure	Le Défenseur élimine l'Attaquant
Attaquant	Majeure	L'Attaquant brûle 6 Récoltes
	Mineure	L'Attaquant élimine le Défenseur



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**. Chaque Force devrait être composée de figurines et d'équipement pour une **valeur de 500 Caps**.

Placez quelques petits bâtiments et clôtures en milieu de table, à distance noire du centre. Ceci représente la ferme. De petits éléments de décors dispersés autour de la ferme doivent représenter une installation agricole, avec un ruisseau ou des champs environnants.

Le Défenseur place **4 Marqueurs Investigation** sur le champ de bataille, chacun à distance bleue du centre de la table et séparé des autres d'une distance au moins jaune. Ceci représente les circuits et les interrupteurs qui permettent d'activer les sirènes pour aider à repousser le raid. L'Attaquant place ensuite **8 Marqueurs Examinable**, chacun à distance noire du centre et séparé des autres d'une distance au moins jaune. Ceci représente les Récoltes de la ferme.

Le Défenseur déploie toutes ses forces en premier dans la ferme (à l'intérieur de la zone délimitée par les Marqueurs Investigation). L'Attaquant se déploie en second dans une zone d'une profondeur jaune depuis n'importe quel bord de table.

CONSÉQUENCES SUR LA CAMPAGNE		
JOUEUR	VICTOIRE	CONSÉQUENCES
Défenseur	Majeure	Lors du scénario final ('Tenir le fort'), le Défenseur choisit 3 cartes de Nourriture et les répartit. Il choisit et répartit une carte de Nourriture pour la prochaine bataille
	Mineure	Le Défenseur choisit et répartit une carte de Nourriture pour la prochaine bataille
Attaquant	Majeure	Le Défenseur aura 50 Caps de moins à dépenser lors du dernier scénario
	Mineure	L'Attaquant choisit et répartit une carte de Nourriture pour la prochaine bataille

2 : LA JOURNALISTE

Vous tirez le dernier Colon hors de la grange en feu. Sa quinte de toux prouve qu'il est toujours en vie. En s'affaissant à côté de lui, vous essuyez la crasse et la fumée de maïs de votre visage. Vous avez sauvé les gens, mais la ferme risque de ne jamais se rétablir. Canigou vous lèche la main. Avec sa fourrure tachée de cendre et de sang, il a le même air pitoyable que vous. Vous vous allongez, épuisé.

"Excusez-moi... HEY !" Un cri soudain vous fait sursauter et prendre votre arme. "Hey ! Vous ! Ceci est la dernière attaque en date de ce type. Un commentaire pour Publick Occurrences, le journal officiel de Diamond City ?"

Vous êtes tenté de la laisser errer seule, mais Piper vaut la peine d'être protégée. Elle peut être pénible mais vous savez qu'elle ne reculera pas. Surtout quand elle sent le parfum du scoop. Vous vous remettez debout et vous préparez à quitter les lieux.

RÈGLES DU SCÉNARIO

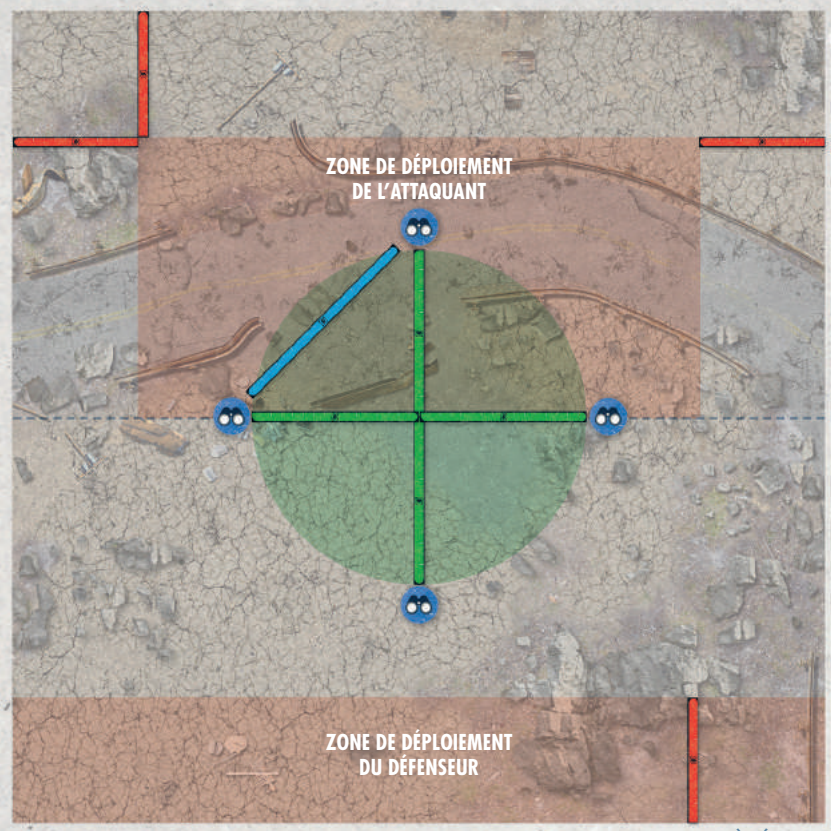
Le Défenseur désigne une de ses figurines pour être la Journaliste. Elle rassemble des informations chaque fois qu'elle entre en contact avec un Marqueur Investigation. Quand cela se produit, retirez le marqueur de la table.

L'Attaquant ne contrôle pas ses figurines au début de la partie. Il jette le Jeton Chance chaque fois qu'il active une figurine. S'il est chanceux, il peut choisir de lui faire faire un Déplacement dans n'importe quelle direction ; s'il est malchanceux, il doit faire un Déplacement dans une direction au hasard (déterminée à l'aide du Jeton Dispersion). Si une figurine du Défenseur se trouve à portée de Vigilance d'une figurine attaquante ou si la figurine du Défenseur utilise une arme à distance, l'alarme se déclenche et toutes les figurines de l'Attaquant peuvent bouger normalement.

Si les joueurs suivent l'arc narratif des scénarios enchaînés, les Colons ou la Confrérie de l'Acier sont le Défenseur et les Super Mutants ou les Créatures sont l'Attaquant. Si un joueur utilise les Colons, il est recommandé qu'il se serve de Piper (de l'extension Boston Companions) pour être la Journaliste.

CONDITIONS DE VICTOIRE

JOUEUR	VICTOIRE	CONDITION
Défenseur	Majeure	La Journaliste retire les 4 marqueurs de la table et quitte cette dernière par n'importe quel bord
	Mineure	La Journaliste retire au moins 3 marqueurs de la table
Attaquant	Majeure	La partie se termine alors que les 4 marqueurs sont toujours sur la table
	Mineure	La partie se termine alors qu'au moins 3 marqueurs sont toujours sur la table



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

Durée de la partie : 5 rounds

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**. Chaque Force devrait être composée de figurines et d'équipement pour une **valeur de 500 Caps.**

La table devrait être occupée par plusieurs ensembles de décors, petits et grands, pour constituer un espace de jeu intéressant.

Le Défenseur place **4 Marqueurs Investigation, numérotés de 1 à 4** sur la table, chacun à distance verte du centre du champ de bataille (et à distance au moins bleue des autres). Ces marqueurs représentent les endroits où vous devez escorter la journaliste qui rassemble des informations pour aider le Défenseur.

L'Attaquant place toutes ses forces sur la table en premier. Toutes les figurines doivent être déployées entièrement dans sa moitié de table (schéma), séparées des bords et des figurines alliées par une distance au moins rouge. Le Défenseur place ensuite toutes ses figurines, entièrement dans la distance rouge de son bord de table.

Le Défenseur joue en premier car il a observé l'activité ennemie et choisi le bon moment pour agir.

CONSÉQUENCES SUR LA CAMPAGNE

JOUEUR	VICTOIRE	CONSÉQUENCES
Défenseur	Majeure	Le Défenseur se déploie en second lors du scénario final. Le Défenseur gagne aussi 1 Point d'Action pour trois figurines dans le scénario suivant ('Les Démineurs') et aura la priorité lors du premier tour
	Mineure	Le Défenseur gagne 1 Point d'Action pour trois figurines dans le scénario suivant et aura la priorité lors du premier tour
Attaquant	Mineure	L'Attaquant choisit qui commence lors du scénario suivant
	Majeure	L'Attaquant se déploiera en second lors du scénario final et choisit qui commence dans le scénario suivant

3 : LES DÉMINEURS

Piper ne semble pas au mieux de sa forme mais au moins vous l'avez gardée en vie. Sans son enquête, vous n'auriez jamais trouvé les caches d'armes. Une fois l'emplacement chargé dans votre Pip Boy, vous retournez à Sanctuary Hills. Pour que la colonie puisse survivre et prospérer, vous devez vous protéger et c'est votre meilleure chance. Il pourrait même y avoir suffisamment de ferraille pour installer des tourelles ou construire des murs.

En accélérant le pas, vous traversez le pont pour rejoindre Sanctuary alors que le soleil se couche. Une cloche signale votre arrivée et au moment où vous arrivez à votre ancienne maison, une foule se rassemble autour de vous.

«Sommes-nous en sécurité ? Que se passe-t-il...? Que font les minutemen ?"

La foule s'agite. La peur est sous-jacente et vous devez les rassurer. Si vous voulez mettre la main assez vite sur les armes et tenir assez longtemps pour les ramener, vous aurez besoin des Colons pour vous accompagner…

L'Attaquant **teste le CHA** de son Leader. En cas de réussite, il évite le malus de la mission (ci-dessous).

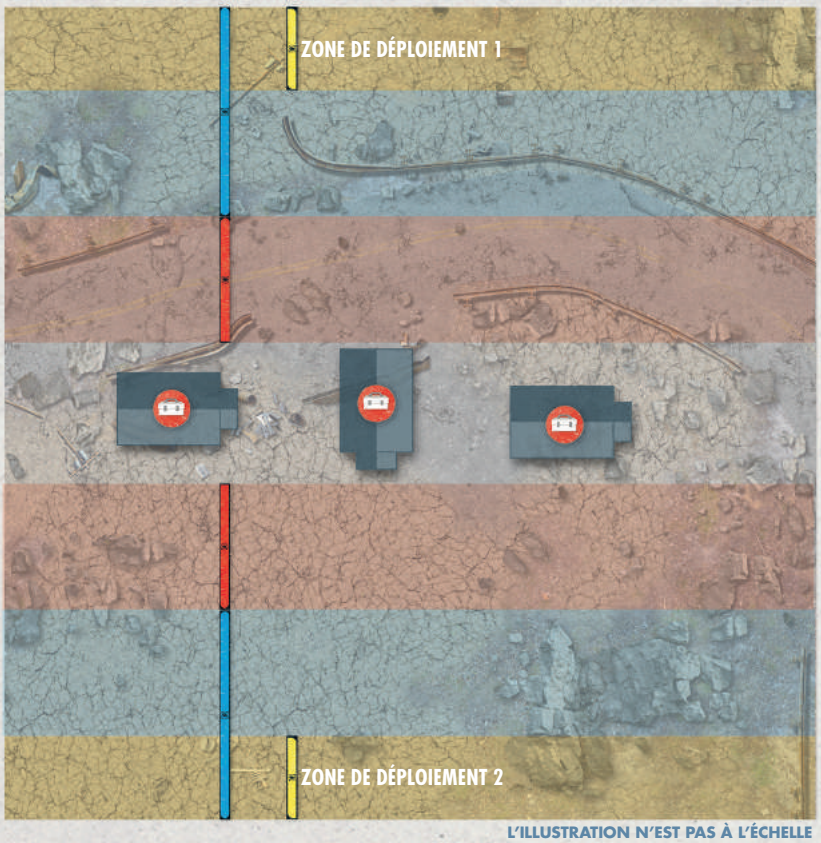
RÈGLES DU SCÉNARIO

À partir du round 2, une figurine qui touche un Marqueur Examinable peut effectuer une **Action d'Expertise : Fouille** pour voir si elle a trouvé la cache d'armes (le **Marqueur Examinable indiquant l'icone Objet**). Une fois localisée, retirez les Marqueurs Examinable restants de la table. Le propriétaire de la figurine doit tenir la position jusqu'à la fin du round 5, moment où des renforts arrivent pour sécuriser la cache. La position est contrôlée si aucune figurine ennemie n'est en contact socle à socle avec le marqueur à la fin du round.

Si les joueurs suivent l'arc narratif constitué par ces scénarios, les Colons ou la Confrérie de l'Acier sont le Défenseur et les Super Mutants ou les Créatures sont l'Attaquant. Si un joueur utilise les Colons, il est recommandé qu'il se serve de Cait (de l'extension Boston Companions) au sein de sa Force.

Durée de la partie : 5 rounds

CONDITIONS DE VICTOIRE		
JOUEUR	**VICTOIRE**	**CONDITION**
Défenseur	Majeure	Le Défenseur termine la partie en contrôlant la cache d'armes
	Mineure	Le Défenseur élimine l'Attaquant
Égalité		Aucun joueur ne termine la partie en contrôlant la cache d'armes ou n'est éliminé
Attaquant	Mineure	L'Attaquant élimine le Défenseur
	Majeure	L'Attaquant termine la partie en contrôlant la cache d'armes



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**. Chaque Force devrait être composée de figurines et d'équipement pour une **valeur de 750 Caps**. Si le Leader de l'Attaquant échoue à son Test de CHA, la valeur de sa Force n'est **que de 550 Caps**.

La table devrait être occupée par de multiples décors de tailles diverses qui constituent un espace de jeu intéressant. Placez **3 petits bâtiments ou bunkers** au centre de la table (à une distance au moins égale à bleu + rouge des bords de table de chaque joueur).

Le Défenseur mélange ensuite **3 Marqueurs Examinable (2 vierges et 1 Objet)** et en place un dans chaque bâtiment central, face cachée. Ceci représente les positions possibles des armes.

Les joueurs utilisent le Jeton Chance pour savoir qui se déploie en premier. Chaque joueur peut se déployer jusqu'à une distance jaune de son bord de table.

CONSÉQUENCES SUR LA CAMPAGNE		
JOUEUR	**VICTOIRE**	**CONSÉQUENCES**
Défenseur	Majeure	Le Défenseur déploie gratuitement 2 tourelles dans sa Colonie lors du scénario final. Le Défenseur choisit et attribue gratuitement une carte d'arme lors du prochain scénario
	Mineure	Le Défenseur choisit et attribue gratuitement une carte d'arme lors du prochain scénario
Attaquant	Majeure	L'Attaquant peut effectuer 2 Attaques de Lance-missiles lors du scénario final (avant le début de la partie mais après le déploiement des figurines). Ces attaques sont effectuées à longue portée et en utilisant une Compétence d'Arme Lourde de 5. De plus, l'Attaquant choisit et déploie une Mine avant le début du scénario suivant
	Mineure	L'Attaquant choisit et déploie une Mine avant le début du scénario suivant

4 : LES RENFORTS SONT ARRIVÉS

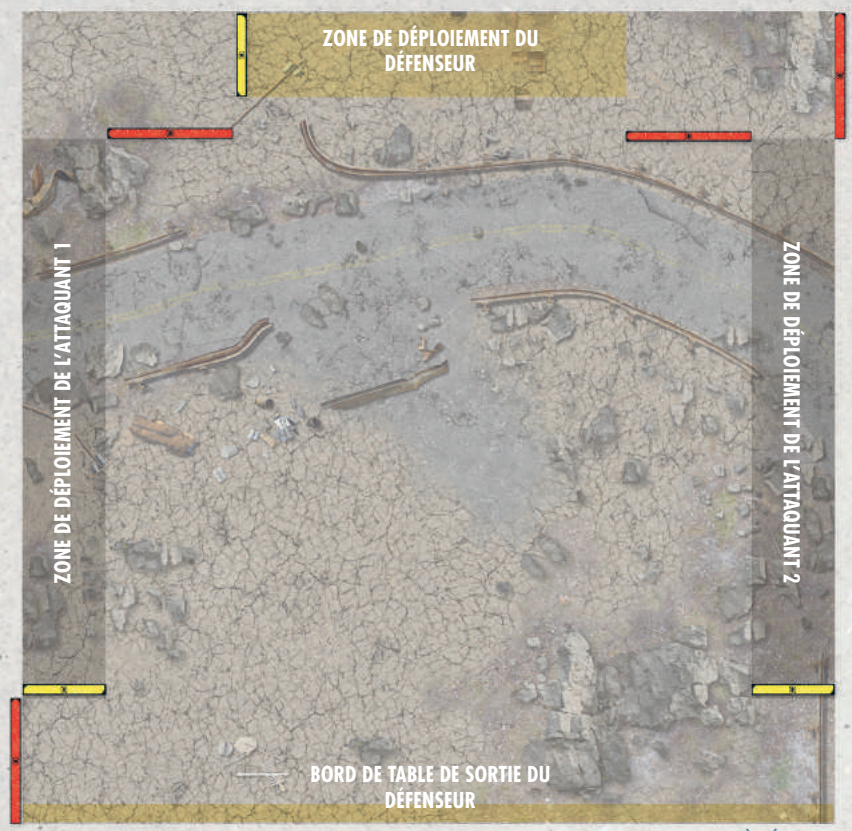
Il est presque midi. L'air est lourd, étouffant et poisseux. Le ciel est encombré de nuages bas. Un grondement sourd résonne à quelques kilomètres. Le tonnerre peut-être ? Ou quelque chose de plus sinistre ?

Pour le meilleur ou pour le pire, vous avez récupéré toutes les armes et la ferraille possible en espérant que ce sera suffisant. Maintenant, en tête du groupe qui retourne à Sanctuary, vous faites une pause pour évaluer la configuration du terrain. Vous souriez de manière encourageante aux autres colons qui transportent des paquets d'aluminium.

«On est pas loin de chez nous», rappelez-vous. Ils ont l'air fatigué, mais bientôt ils pourront se reposer.

Vous montez sur une crête à proximité pour avoir une meilleure vue et vous vous arrêtez au sommet pour reprendre votre souffle. Votre tenue de l'Abri est collante de sueur et de la crasse du combat. La chaleur étouffante n'arrange rien. Vous déposez votre fusil et utilisez votre lunette de visée pour vérifier qu'il n'y a pas de problèmes à l'horizon. Canigou vous a suivi dans la montée, reniflant à gauche et à droite comme d'habitude. Y'aurait-il quelque chose là-bas ?

Le Défenseur **teste la PER** de son Leader. En cas de succès, il évite le malus de la mission (ci-dessous).



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

RÈGLES DU SCÉNARIO

L'Attaquant a tendu une embuscade et attend d'intercepter les renforts, les empêchant de contrer l'assaut final. Le Défenseur doit partir de sa Zone de Déploiement pour atteindre le côté opposé de la table (le «bord de sortie»). Quand une figurine du Défenseur touche le bord de sortie, quelle qu'en soit la raison, elle s'est échappée et est retirée du jeu. Ceci remplace les règles habituelles de sortie de table.

Durée de la partie : 5 rounds

CONDITIONS DE VICTOIRE

JOUEUR	VICTOIRE	CONDITION
Défenseur	Majeure	Le Défenseur parvient à faire sortir la moitié (arrondie au supérieur) de ses figurines par le bord de sortie
	Mineure	Le Défenseur élimine l'Attaquant et/ou parvient à faire sortir le quart (arrondi au supérieur) de ses figurines par le bord de sortie
Attaquant	Majeure	L'Attaquant élimine le Défenseur
	Mineure	Le Défenseur parvient à faire sortir moins du quart (arrondi au supérieur) de ses figurines par le bord de sortie

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**. Chaque Force devrait être composée de figurines et d'équipement pour une **valeur de 750 Caps**. Si le Leader du Défenseur échoue à son Test de PER, la valeur de sa Force n'est **que de 550 Caps**.

La table devrait être occupée par plusieurs décors de tailles diverses, constituant un espace de jeu intéressant. L'Attaquant choisit deux bords opposés de la table comme Zones de Déploiement. Celles-ci sont d'une profondeur jaune et s'arrêtent à une distance rouge de deux bords de table restants. Dans ces deux zones, l'Attaquant peut se déployer à une distance au moins rouge des emplacements du Défenseur. Ce dernier s'installe le long d'un des bords de table non utilisés par l'Attaquant dans une zone d'une profondeur jaune et à une distance rouge des deux Zones de Déploiement de l'Attaquant.

CONSÉQUENCES SUR LA CAMPAGNE

JOUEUR	VICTOIRE	CONSÉQUENCES
Défenseur	Majeure	Le Défenseur ajoute 50 Caps de troupe à sa Force lors du scénario final
	Mineure	Le Défenseur ajoute 25 Caps de troupe à sa Force lors du scénario final
Attaquant	Majeure	L'Attaquant choisit qui a la priorité lors du scénario final. Il pourra aussi déployer ses figurines jusqu'à une distance rouge (et non jaune) sur la table lors du scénario final
	Mineure	L'Attaquant choisit qui a la priorité lors du scénario final

5 : TENIR LE FORT

Vous avez perdu certains de vos meilleurs hommes en chemin mais vous êtes enfin de retour chez vous : là où tout a commencé. Avec le matériel récupéré et ramené à Sanctuary, vous avez renforcé vos murs du mieux possible. Vous avez distribué les armes récupérées et soigné les survivants de l'embuscade.

Tout l'après-midi, vous avez renforcé le moral de votre groupe. Vous avez traversé la colonie, en échangeant des plaisanteries avec les hommes, en aidant à nettoyer la rouille des armes ou en partageant un bol de ragoût d'iguane autour du feu. L'atmosphère est tendue, mais vous vous efforcez de garder les esprits concentrés sur la tâche qui les attend.

Le soleil commence à se coucher, teintant les environs d'un rouge écarlate. C'est le moment. Vous allez vous battre. Vous protégerez ce qui vous appartient. Vous allez tenir jusqu'à l'aube et commencer une nouvelle journée dans les Terres Désolées, rendu plus fort par les combats.

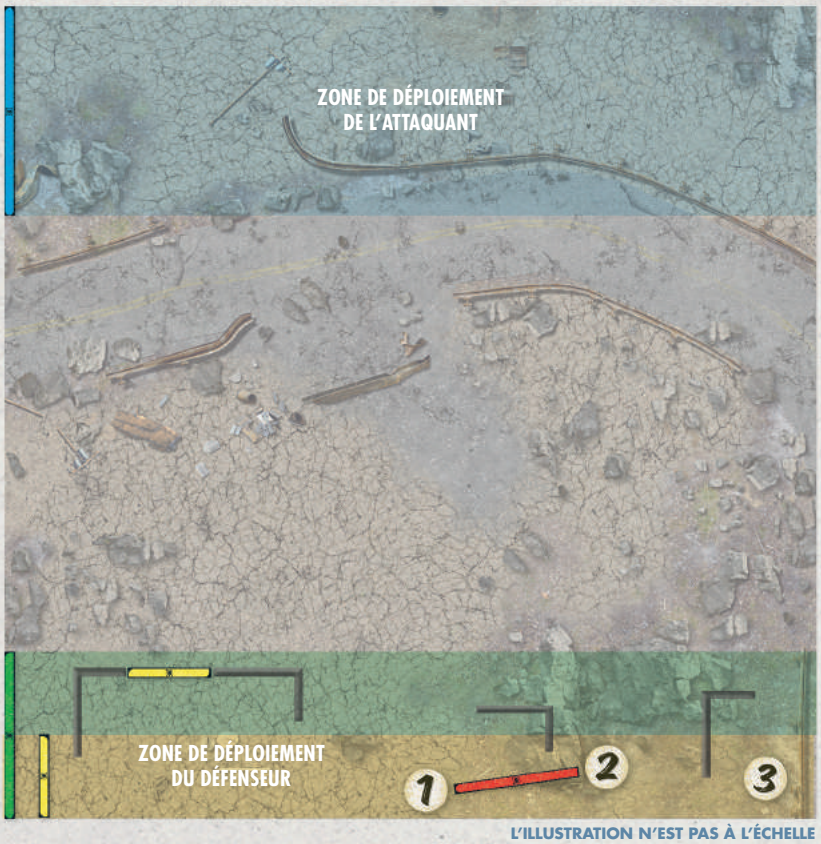
Vous voyez leurs ombres se déplacer contre le soleil couchant. Les voilà. Pour la dernière fois, ce sera vous ou eux…

RÈGLES DU SCÉNARIO

Les joueurs tirent le Jeton Chance à pile ou face pour savoir qui joue en premier, sauf si cela est déterminé par les conséquences d'un des précédents scénarios. L'Attaquant peut effectuer une **Action d'Expertise : Crochetage, Ordinateurs ou Fouille** pour interagir et désactiver n'importe quel objectif du scénario. L'Attaquant choisit quelle Compétence utiliser.

Durée de la partie : 5 rounds

CONDITIONS DE VICTOIRE		
JOUEUR	**VICTOIRE**	**CONDITION**
Défenseur	Majeure	Le Défenseur parvient à empêcher la destruction de n'importe quel Marqueur Investigation jusqu'à la fin de la partie
	Mineure	Le Défenseur parvient à empêcher la destruction d'au moins un Marqueur Investigation jusqu'à la fin de la partie ou élimine l'Attaquant
Attaquant	Mineure	L'Attaquant détruit au moins 2 Marqueurs Investigation avant la fin de la partie ou élimine le Défenseur
	Majeure	L'Attaquant détruit les trois Marqueurs Investigation avant la fin de la partie



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**. Chaque Force devrait être composée de figurines et d'équipement pour une **valeur de 1000 Caps.**

La table devrait être occupée par plusieurs décors de tailles diverses, constituant un espace de jeu intéressant. Le Défenseur peut placer jusqu'à quatre éléments de décor ou murs sur la table jusqu'à une distance verte de son bord de table (sa colonie). Ces éléments doivent être séparés les uns des autres par une distance au moins jaune et comptent comme du Terrain Difficile pour les Déplacements. Le Défenseur se déploie jusqu'à une distance jaune de son bord de table (sa colonie).

Le Défenseur doit placer **3 Marqueurs Investigation** dans sa Zone de Déploiement, **numérotés de 1 à 3**. Ils représentent deux purificateurs d'eau et le générateur qui assurent la survie de la colonie. Ces marqueurs doivent être séparés les uns des autres par une distance au moins rouge.

L'Attaquant déploie toutes ses forces jusqu'à une distance bleue du bord de table opposé à celui du Défenseur.

ÉPILOGUE

Si vous avez joué toute la campagne, ceci est le scénario final, celui dont l'issue décidera qui a gagné la campagne et avec quelle marge.

SCÉNARIOS AVEC IA

EMBUSCADE

Les forces de l'IA rôdent dans la zone et votre groupe a planifié une attaque surprise pour s'en débarrasser une bonne fois pour toute.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur gagne si toutes les figurines de l'IA sont éliminées.
Les figurines de l'IA ne quittent pas le champ de bataille.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Objectif :** Vaincre. Sujet : N'importe quelle figurine ennemie.

Durée de la partie : 6 rounds.

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

- **Déploiement du joueur :** Répartissez vos figurines le long du périmètre du champ de bataille, jusqu'à une distance orange des bords.
- **Déploiement des Marqueurs d'IA :** Au centre du champ de bataille, à une distance au moins bleue des bords de table (Comme dans 'Couper la tête', page ci-contre, mais en inversant les Zones de Déploiement).

DESTRUCTION ET RÉCUPERATION

Vous avez pris le casque du Leader des forces de l'IA comme trophée, mais elles viennent le récupérer. Le comportement de l'IA dépend du fait qu'une de ses figurines transporte ou non le casque :

- Quand aucune figurine de l'IA ne transporte le casque, utilisez **la Phase 1**.
- Quand une figurine de l'IA transporte le casque, utilisez **la Phase 2**.

RÈGLES SPÉCIALES

Placez un **Marqueur Investigation** représentant le casque près du centre du champ de bataille, de préférence dans un endroit à couvert.

Les figurines du joueur ne peuvent pas prendre le casque. Toute les figurines de l'IA (Chiens exceptés) peuvent prendre le casque gratuitement une fois en contact avec lui.

Si une figurine transportant le casque est supprimée, le marqueur le représentant est placé à l'endroit où se trouvait la figurine au moment où elle est retirée.

Phase 1: S'emparer du casque

- **Objectif :** Aller à. Sujet : le casque

Phase 2: S'enfuir avec le casque

- **Objectif pour la figurine transportant l'objet :** Aller à. Sujet : Le bord de table par lequel elle est entrée.
- **Objectif pour toutes les autres figurines de l'IA :** Protéger. Sujet : la figurine transportant l'objet.

Durée de la partie : 6 rounds.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'IA gagne si une figurine transportant le casque quitte le champ de bataille en se Déplaçant.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Placez un **Marqueur Investigation** représentant le casque près du centre du champ de bataille, de préférence dans un endroit à couvert.

- **Déploiement du joueur :** le long d'un bord du champ de bataille, jusqu'à une distance jaune.
- **Déploiement des Marqueurs d'IA :** le long du bord de table opposé, jusqu'à une distance jaune.

COUPER LA TÊTE

Les forces de l'IA se sont regroupées et ont décidé de frapper en premier. Leur but ? Vaincre votre Leader dans l'espoir de vous faire quitter la région.

RÈGLES SPÉCIALES

Le Leader du joueur ne peut pas quitter le champ de bataille.

Objectif : Vaincre. Sujet : le Leader du joueur.

Durée de la partie : 6 rounds.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'IA gagne si le Leader du joueur est retiré du champ de bataille.

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

- **Déploiement du joueur :** au centre du champ de bataille, à une distance au moins bleue de n'importe quel bord de table.
- **Déploiement des Marqueurs d'IA :** dispersés le long des bords du champ de bataille, jusqu'à une distance orange de ceux-ci.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

PILLER LA ZONE

Une mission de récup. se complique quand un groupe rival avec le même objectif arrive sur les lieux. Personne n'est prêt à lâcher l'affaire.

RÈGLES SPÉCIALES

La mission de l'IA est de récupérer le matériel avant le joueur (voir l'Objectif ci-dessous). Il est recommandé que la faction de l'IA compte au moins une figurine avec les Compétences Fouille et Crochetage. Si aucune figurine de l'IA n'a les Compétences requises pour effectuer le Test de Compétence associé à un Marqueur Examinable, l'IA ignore celui-ci pour le restant de la partie.

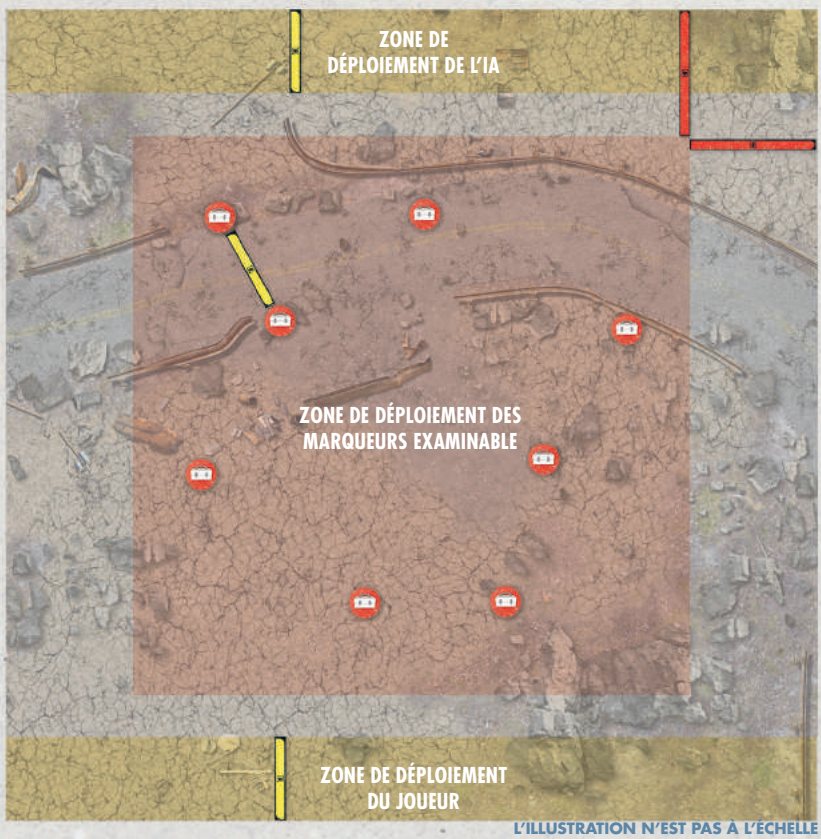
Si une figurine est supprimée, tout objet qu'elle transportait reste à l'endroit où la figurine a été retirée et peut être pris par les autres figurines.

Objectif : Utiliser (p. 9). Sujet : Tous les Marqueurs Examinable.

Durée de la partie : 6 rounds.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui a collecté la plus haute valeur en Caps d'objets gagne la partie.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

- Placez 8 Marqueurs Examinable (sans lettres) sur la table, séparés des bords de table d'une distance au moins rouge et distants les uns des autres d'une distance au moins jaune.

ESCORTER LA BRAHMINE

- **Déploiement du joueur :** le long d'un bord de table, jusqu'à une distance jaune de celui-ci.
- **Déploiement des Marqueurs d'IA :** le long du bord de table opposé, jusqu'à une distance jaune de celui-ci.

Le commerce entre Sanctuary Hills et Concord a été rétabli, mais vous avez besoin de vous assurer que les marchands estiment la route sûre. Escortez M. Waldorf et sa valeureuse brahmine à travers les Terres Désolées et aider les colonies à reprendre vie !

RÈGLES DU SCÉNARIO

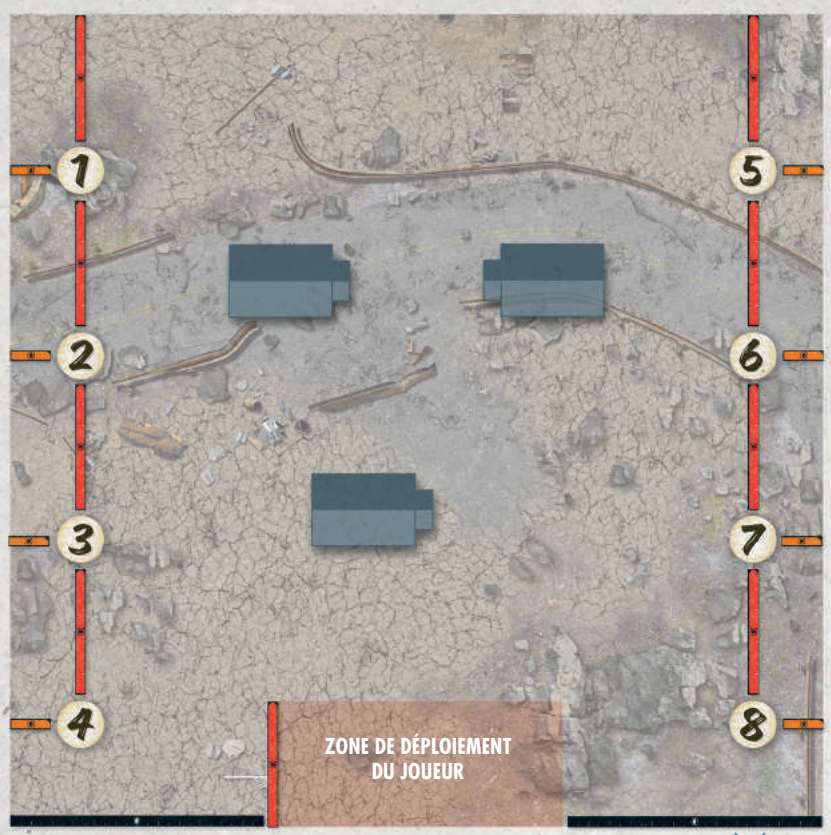
L'Objectif de l'IA est de tuer la brahmine. À la fin de chaque round, la brahmine se déplace d'une distance rouge vers le bord de table opposé (vous pouvez choisir sa trajectoire). Quand la brahmine se Déplace, les figurines de l'IA engagées avec elle n'ont pas d'attaque de Combat rapproché gratuite.

La brahmine a une Santé de 10 et des Indices d'armure de 1 contre chaque type de Dégât.

Objectif : Vaincre. Sujet : la brahmine

Durée de la partie : 6 rounds

CONDITIONS DE VICTOIRE
Si la brahmine survit avec une Santé de 6 ou plus, le joueur gagne avec 200 Caps.
Si la brahmine survit avec une Santé de 5 ou moins, le joueur gagne avec 100 Caps.
Si la brahmine meurt, l'ennemi gagne 150 Caps, provoquant la défaite du joueur.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur une **table de 90cm x 90cm.**

Placez des bâtiments sur la table à votre convenance, en laissant un espace au milieu entre votre bord de table et le bord opposé. Une fois tous les décors placés, déployez vos forces ainsi que la figurine de la brahmine (ou un marqueur la représentant), comme indiqué dans le schéma ci-dessus. Placez ensuite les Marqueurs d'IA à une distance orange des bords de table, en alternant entre le côté droit et le côté gauche. Chaque Marqueur d'IA doit être séparé des autres d'une distance rouge (jaune si l'IA a plus de 10 figurines). La force ennemie doit valoir 100 Caps de plus que la vôtre.

- **Déploiement du joueur :** dans une distance rouge de son bord de table et à distance noire des bords de table latéraux.



PARFOIS, VOUS BRAVEZ LES TERRES DÉSOLÉES ET PARFOIS CE SONT ELLES QUI VOUS DÉFIENT

SECTION 06

TUTORIAUX



TUTORIAUX

Les scénarios suivants sont conçus pour être joués quand le joueur se retrouve dirigé vers eux lors de sa lecture des Règles du Jeu. Ils mettent en scène deux forces (les Survivants et les Super Mutants) sur mesure pour illustrer les règles d'un chapitre des Règles du jeu et n'utilisent pas les règles de constitution des Forces de ce livret. Mais vous pourriez avoir besoin de lire les conseils sur la disposition des cartes énoncés dans la section Mise en place d'une Force (p. 26).

Après chaque scénario, reportez-vous p. 49 pour découvrir l'issue de la bataille pour la force de chaque joueur en fonction du scénario. Les conséquences sont différentes en fonction des Conditions de Victoire.

1. DÉBUTS AGITÉS

Survivants : Après s'être réveillée dans le centre cryogénique de l'Abri 111 quelques jours plus tôt, Nora essaye toujours de comprendre l'étrange et rude environnement dans lequel elle se retrouve. Est-ce vraiment le même monde que celui qu'elle connaissait ? Armée d'un pistolet et voyageant avec un groupe de colons rencontré sur la route, elle entend une échauffourée à proximité. Du haut de la colline, elle voit un groupe de créatures semblables à des ogres entre les arbres maladifs. Ils essayent d'attraper un chien errant pris dans un piège. Mais pas si elle peut intervenir !

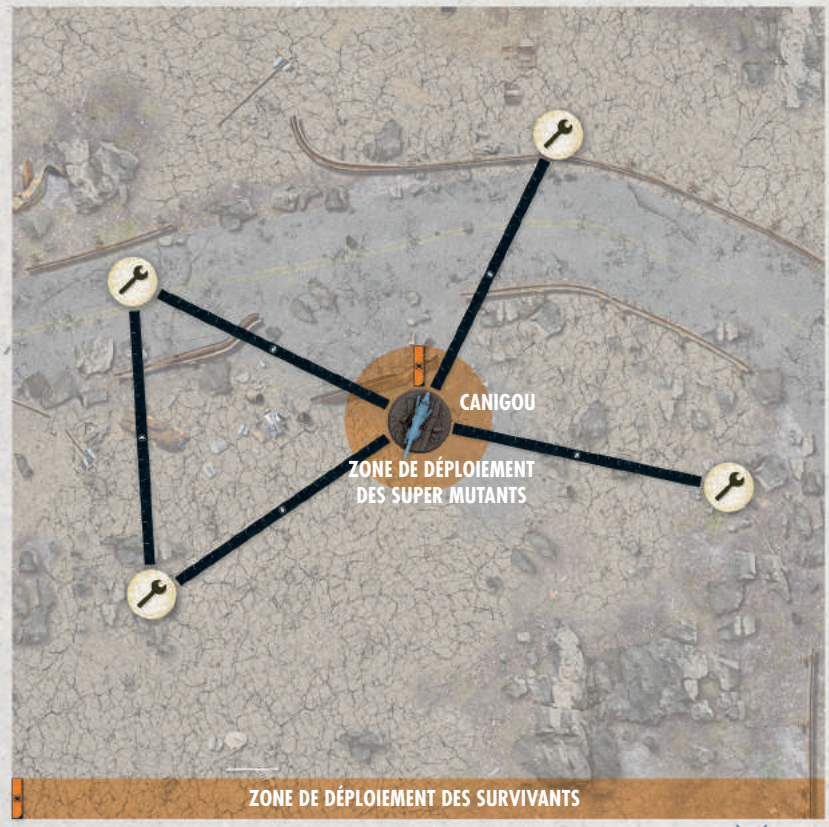
Super Mutants: Les Terres Désolées ont été moins généreuses récemment. Les caravanes, jadis fréquentes, sont plus vigilantes et prêtes à faire un détour pour éviter le périmètre piégé. Un collet a pris une proie : un chien qui, même s'il n'est guère plus qu'un amuse-gueule pour un Super Mutant, sera suffisant en attendant une meilleure aubaine. Vos pensées sont soudain interrompues par des bruits de pas descendant de la colline. Il semblerait qu'une caravane se soit finalement aventurée jusqu'ici...

RÈGLES DU SCÉNARIO

Les **Survivants** doivent libérer Canigou du piège. Pour cela, une figurine de Survivant doit utiliser une Action à portée orange de Canigou. S'il est libéré, Canigou est ensuite immédiatement incorporé dans les forces des Survivants avec sa carte **Morsure de chien**. Les **Super Mutants** doivent récupérer les proies dans leurs pièges, représentés par les **Marqueurs Examinable**. Pour cela, une figurine de Super Mutant doit utiliser une Action pour faire un **Test de FOR** lorsqu'elle se trouve à distance orange d'un **Marqueur Examinable**.

Durée de la partie : 4 rounds

CONDITIONS DE VICTOIRE	
JOUEUR	**CONDITION**
Survivants	Libérer Canigou et éliminer les Super Mutants.
Super Mutants	Récupérer tous les pièges (victoire immédiate après la récupération du dernier).



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**.

La Force des **Survivants** comprend les Unités suivantes :
- **L'Unique Survivant 'Jour Un'** avec un **10mm.**
- **Deux Colons** avec des **Fusils de chasse.**

La Force des **Super Mutants** comprend les Unités suivantes :
- **Deux Super Mutants** avec des **planches** et des **Fusils à verrou de fortune.**
- **Une Brute** avec une **Masse.**

Placez des décors pour représenter une petite partie desséchée des Terres Désolées, parsemée de pierriers et de morceaux de métal rouillé qui peuvent servir de couvert. Placez la figurine de Canigou au centre du champ de bataille.

Le joueur Super Mutant place ensuite 4 Marqueurs Examinable avec l'icone d'Objet face visible, à une distance noire de Canigou et séparé des autres par une distance au moins noire. Puis, le joueur Super Mutant déploie ses forces dans la distance orange autour de Canigou.

Enfin, le joueur Survivant déploie ses forces dans la distance orange du bord de table de son choix. Le joueur Super Mutant commence avec le Marqueur Avantage.

2. FORT DAVIS

Survivants : la rencontre près de Sanctuary Hills ne fut que la première d'une série d'escarmouches avec les Super Mutants, prouvant indubitablement la présence d'un groupe de chasse dans les environs. Les préparatifs de la défense contre la menace des Super Mutants sont en cours. La rumeur d'une grande cache d'armes dans Fort Davis incite Nora et les autres Survivants à entreprendre le voyage pour y récupérer de l'équipement utile.

Super Mutants : il a fallu plusieurs fusillades aux Super Mutants pour réaliser que les humains envisageaient de s'établir. Tant mieux ! À l'approche de l'hiver, une réserve de viande supplémentaire est toujours la bienvenue. Vous décidez de chercher davantage d'équipement et de la ferraille pour construire plus de cages dans une zone appelée Fort Davis.

RÈGLES DU SCÉNARIO

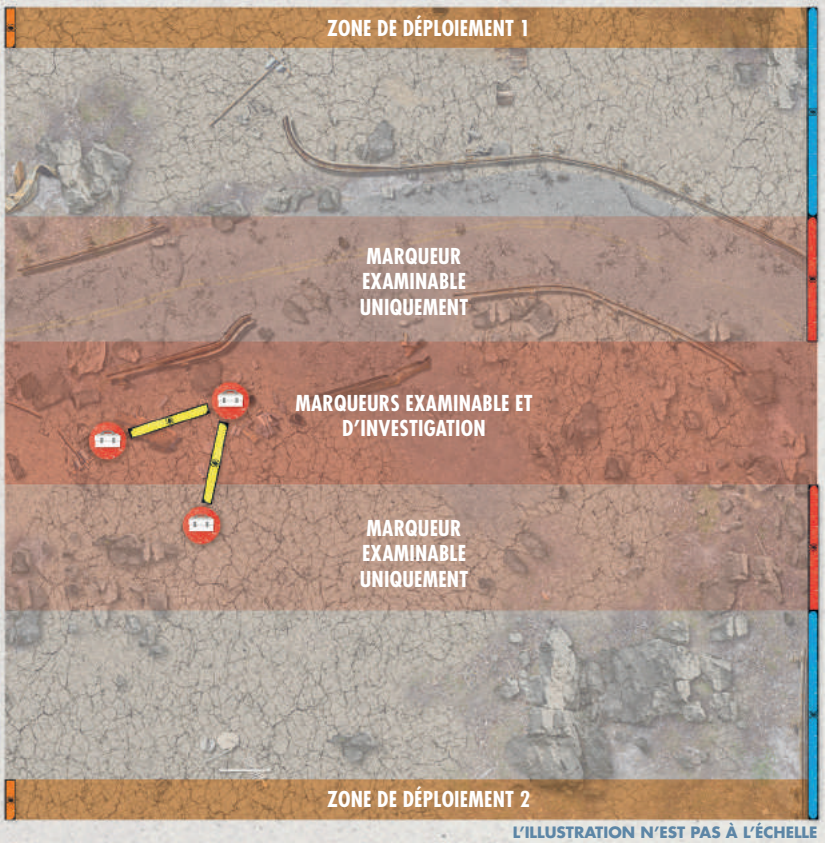
Les Super Mutants et les Survivants doivent s'emparer du plus d'équipement possible. Tous les Objets piochés durant la bataille peuvent être utilisés.

Les **Marqueurs Investigation numérotés** représentent des casiers d'armes. Une figurine qui Interagit avec un casier d'armes pioche les deux premières cartes d'armes des Terres Désolées (mélangez de nouveau le Deck d'Objets et défaussez le Marqueur Investigation après l'Interaction). S'il ne reste plus d'armes dans le Deck, piochez la première carte d'Objet.

Si une figurine transportant un Objet récupéré est supprimée, elle lâche l'Objet au sol. Placez un marqueur à l'endroit où la figurine a été retirée. Une autre figurine peut Interagir avec ce marqueur pour récupérer l'Objet.

Durée de la partie : 4 rounds

CONDITIONS DE VICTOIRE	
JOUEUR	**CONDITION**
Survivants	Éliminer toutes les figurines ennemies ou avoir plus d'objets que l'adversaire à la fin du round 4.
Super Mutants	Éliminer toutes les figurines ennemies ou avoir plus d'objets que l'adversaire à la fin du round 4.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**.

La Force des **Survivants** comprend les Unités suivantes :

- **L'Unique Survivant 'Jour Un'** avec un **10mm.**
- **Deux Colons** avec des **Fusils de chasse.**
- **Canigou** avec **Morsure de chien.**

La Force des **Super Mutants** comprend les Unités suivantes :

- **Trois Super Mutants** avec des **planches** et des **Fusils de chasse.**
- **Une Brute** avec une **Masse.**

Constituez les Decks des Terres Désolées en y incluant toutes les cartes de Vêtements et d'armures, ainsi que les cartes suivantes : **Carabine de combat, Pistolet laser, .44 Revolver, Clé serre-tube, Batte de Baseball, Fusil de combat, fusil à verrou de fortune, bourbon, Mentats, ragout d'iguane, viande de Molosse Mutant, poche de sang, Stimpak, masse, pistolet de fortune, planche.**

Placez des décors pour représenter une petite partie desséchée des Terres Désolées, parsemée de pierriers et de morceaux de métal rouillé qui peuvent servir de couvert. Constituez ensuite une réserve de **14 Marqueurs Examinable** (tous ceux portant un icone de **Compétence** et/ou de **Danger**, **2 vierges et 3 portant l'icone Objet**) et une réserve de **8 Marqueurs Investigation** (**4 numérotés, 4 portant l'icone Examinable**).

À tour de rôle, les joueurs placent ensuite (face cachée) les **8 Marqueurs Investigation** puis **10 Marqueurs Examinable** dans les zones indiquées dans le schéma (chaque marqueur doit être séparé des autres d'une distance au moins jaune). Mettez les **4 Marqueurs Examinable de côté** : ils sont utilisés si un Marqueur Investigation présente un icone Examinable. Le joueur Survivant déploie ensuite ses figurines dans une Zone de Déploiement, puis le joueur Super Mutant déploie les siennes dans l'autre zone. Le joueur Super Mutant commence avec le Marqueur Avantage.

3. LA CENTRALE DE TRAITEMENT DES EAUX

Survivants : la saison sèche a lourdement pesé sur les réserves d'eaux, rendant inévitable un voyage jusqu'aux pompes de la vieille centrale de traitement des eaux. Le générateur qui s'y trouve pourrait servir à remplir le réservoir de la colonie, mais ses systèmes semblent cassés. Le principal problème est que l'usine de traitement est située loin en territoire Super Mutant. Ce ne sera pas une ballade de santé.

Super Mutants: essoufflé par sa course, un éclaireur situé près de la centrale de traitement des eaux rapporte qu'un groupe d'humains est entré dans la vallée. Ils sont accompagnés par le même technicien qui s'est échappé la semaine dernière : celui dont les Super Mutants ont désespérément besoin. C'est une chance de remplir les sacs à viande mais aussi de remettre la main sur le mécano. Cette fois, Ram (le plus costaud des Super Mutants du groupe) dirigera personnellement les opérations.

RÈGLES DU SCÉNARIO

Une figurine des Survivants peut utiliser sa **Compétence Ordinateurs** sur n'importe laquelle des 4 pompes. Chaque round, la première Action d'Ordinateurs réussie permet de pomper 6 000 gallons d'eau et un succès supplémentaire dans le même round pompe 1 000 gallons additionnels. Une figurine des Survivants peut utiliser **l'Action Expertise Ordinateurs** sur le Générateur pour le mettre en marche. Une fois mis en marche, le Générateur pompe automatiquement 5 000 gallons d'eau à la fin de chaque round jusqu'à la fin de la bataille.

Le **Technicien Asservi** doit superviser la procédure compliquée. S'il n'est pas dans la zone de pompage au début d'un round, les 2 000 premiers gallons du round sont perdus. Si une figurine des Survivants est retirée du champ de bataille à cause d'un Combat rapproché, elle est 'capturée' par les Super Mutants. Capturer le Technicien Asservi compte comme 2 figurines capturées.

Durée de la partie : 6 rounds

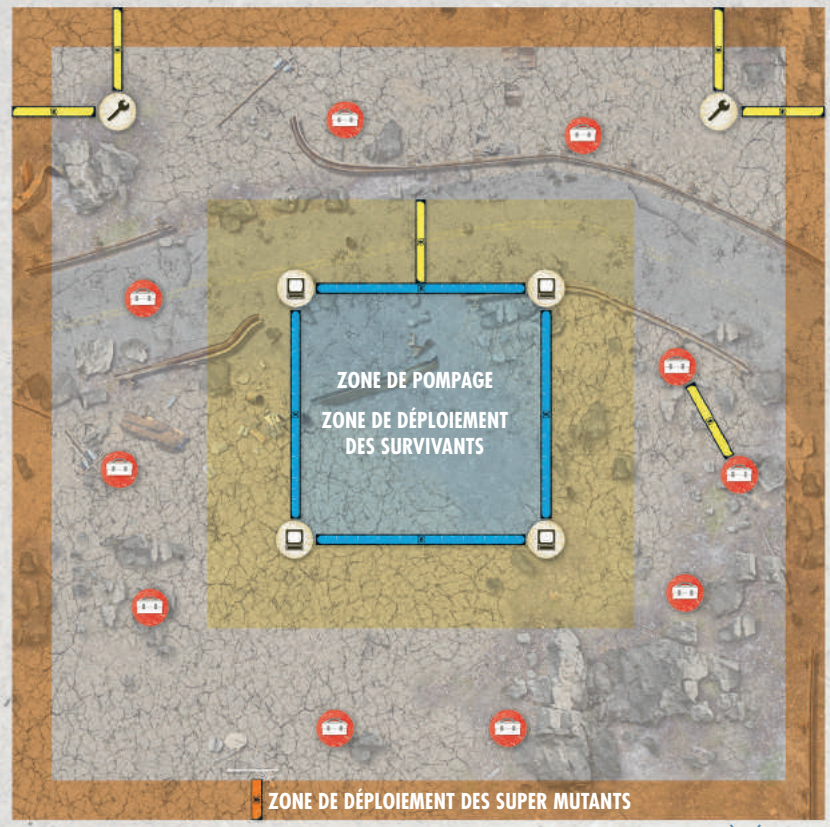
CONDITIONS DE VICTOIRE	
JOUEUR	**CONDITION**
Survivants	30 000 gallons d'eau ont été pompés
Super Mutants	4 figurines ont été capturées, ou les Survivants ont pompé moins de 30 000 gallons à la fin des 6 rounds.

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**.

La Force des **Survivants** comprend les Unités suivantes :

- **L'Unique Survivant 'Jour Un'** avec un **10mm** et **une carte Jet.**
- **Deux Colons** avec des **Fusils d'assaut** et **un Nuka-Cherry.**
- **Canigou** avec **Morsure de chien.**
- **Un Technicien Asservi** avec un **Fusil de combat** et une **Armure de cuir solide.**



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

La Force des **Super Mutants** comprend les Unités suivantes :

- **Deux Super Mutants** avec des **Planches, des Fusils à verrou de fortune** et une **carte Poche de sang**
- **Une Brute** avec une **Masse,** un **Nuka-Cola** et une **carte Psycho.**
- **Un Molosse Mutant** avec la carte **Morsure de Molosse.**

Constituez les Decks des Terres Désolées en y incluant les cartes suivantes : **Fusil de chasse, Batte de Baseball, Pistolet de fortune, Carabine de combat, Pistolet laser, .44 Revolver, Clé serre-tube, Bourbon, Mentats, Ragout d'iguane, Viande de Molosse Mutant, 2 Stimpak, 2 cartes au hasard piochées parmi les Vêtements, le Bric-à-brac et les Armures.** Placez **4 Marqueurs Ordinateurs** (qui représentent les pompes) en carré autour du centre du champ de bataille, à une distance bleue les uns des autres. Placez un **Marqueur Examinable montrant l'icone Objet** face révélée à distance jaune d'un des coins du champ de bataille (il représente le Générateur).

Constituez une réserve de **13 Marqueurs Examinable (3 vierges, 5 avec l'icone Objet, 3 avec l'icone Danger rouge et 2 avec l'icone Fouille)**. La colline est couronnée par les restes en béton de l'usine de traitement. Après avoir organisé les décors et en conservant l'ordre déterminé pour l'installation de ces derniers (Mise en place du champ de bataille, p. 27), les joueurs placent, à tour de rôle, les 10 Marqueurs Examinable face cachée, à une distance au moins jaune de la Zone de Pompage. Défaussez les 3 marqueurs restants sans les regarder.

Le joueur Survivant déploie ensuite ses figurines dans la Zone de Pompage puis le joueur Super Mutant place les siennes n'importe où dans une zone d'une profondeur orange depuis n'importe quel bord de table. Le joueur Super Mutant commence avec le Marqueur Avantage.

4. LE JOURNAL PERDU

Un étranger mal-en-point et en Armure assistée titube vers la colonie.

“Je n’ai pas réussi à le récupérer”, halète l’aspirant Goddard. “Le journal. Le composé chimique capable d’inverser les effets du V.E.F. La fin de tous les Super Mutants.”

Cela explique les coups de feu entendus près de la décharge radioactive. Ce soldat n’est pas en état de repartir, mais s’il est possible de récupérer quelque chose pouvant chasser les Super Mutants, cela vaut la peine de l’assister. Les radiations dans la décharge sont un problème. Mais Goddard ne verra pas d’objections à ce que vous empruntiez son Armure assistée.

L’humain avait finalement été repoussé et la fouille de la décharge par le groupe armé n’avait donné aucun résultat. Ce que cherchait l’homme blindé doit être précieux ! Mais quoi ? Un marteau rouillé, une pile de notes griffonnées, quelques jouets cassés... Il n’y a rien qui retienne l’attention ici, pas même ces capsules que les humains chérissent tant. Ce bruit… Il est déjà de retour et avec de la compagnie.

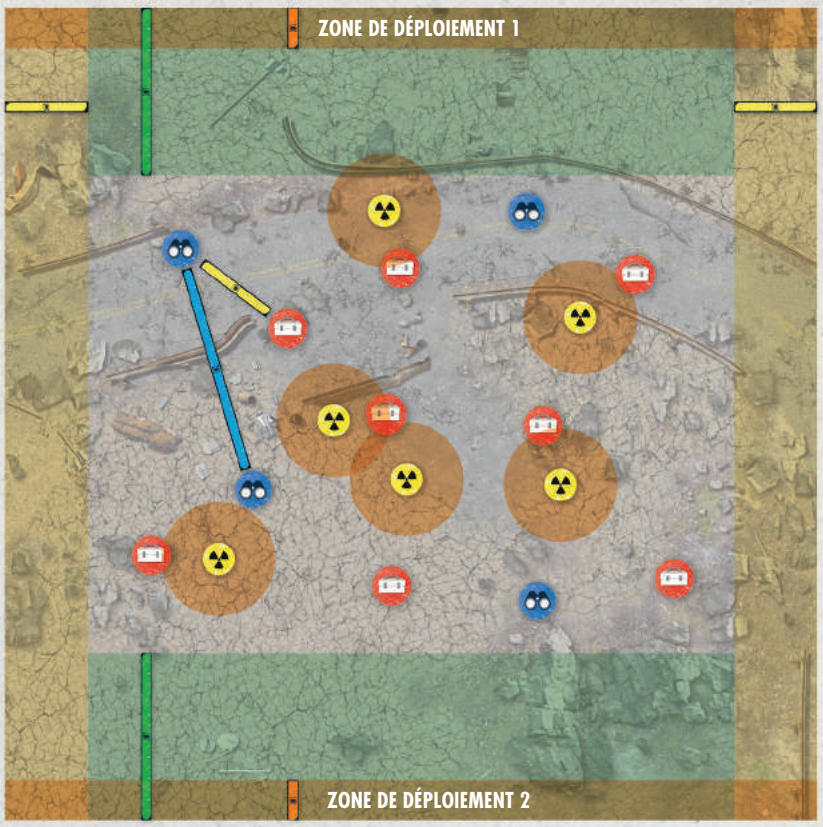
RÈGLES DU SCÉNARIO

Le coffre contenant le journal requiert l’une des trois clés se trouvant dans la décharge. Le joueur Survivant peut regarder un Marqueur Investigation à tout moment (car Goddard a indiqué la position du coffre). Quand la première figurine des Survivants Interagit avec le coffre, prenez les **marqueurs numérotés de 1 à 3** et piochez-en un au hasard. Le marqueur 1 indique que la clé A est requise, le marqueur 2 désigne la clé B et le marqueur 3, la clé C. Une figurine avec la clé correspondante peut interagir avec le coffre pour en récupérer le contenu (aucune Action n’est requise).

Si une figurine transportant le journal est supprimée, le journal demeure à l’endroit où cette figurine a été retirée et n’importe quel autre Survivant peut interagir avec lui pour le récupérer. Chaque fois qu’une figurine termine son activation à portée jaune d’un ou plusieurs des barils de déchets (représentés par les **Marqueurs Radiation**), jetez un **Dé d’Effet de Dégâts noir** pour chaque baril et infligez autant de Dégâts de radiation que le total des symboles de Dégâts obtenus.

Durée de la partie : 6 rounds

CONDITIONS DE VICTOIRE	
JOUEUR	**CONDITION**
Survivants	Une figurine quitte le champ de bataille avec le journal.
Super Mutants	Le journal n'a pas quitté le champ de bataille lorsque la partie se termine.



MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**.

La Force des **Survivants** comprend les Unités suivantes :

- **L’Unique Survivant ‘Jour Un’** avec une **Armure assistée T-60** et un **Fusil laser.**
- **Deux Colons** avec des **Carabines de combat, Combinaison étanche endommagée, deux Stimpaks, un Radaway** et **trois Grenades à fragmentation.**
- **Canigou** avec **Morsure de chien.**

La Force des **Super Mutants** comprend les Unités suivantes :

- **Un Super Mutant** avec une **Masse améliorée** et un **Module d’étourdissement.**
- **Un Aviateur** avec un **Bonnet d’aviateur,** un **Fusil à verrou de fortune et** une **Planche.**
- **Un Molosse Mutant** avec **Morsure de Molosse.**
- **Une Brute** avec un **Lance-missile** et une **Clé serre-tube.**

Le décor de la table représente les ruines d’un bâtiment et ses environs montrant clairement les stigmates d’une corrosion provoquée par les radiations. Après avoir installé les décors, constituez deux réserves en mélangeant d’un côté **4 Marqueurs Investigation (3 vierges et 1 avec l’icone Examinable)** et de l’autre **8 Marqueurs Examinable (A, B, C, 1 vierge et 4 avec des icones d’Objets aléatoires)**. Puis dans l’ordre d’installation des décors (Mise en place du champ de bataille, p. 27), les joueurs placent, à tour de rôle, les **4 Marqueurs Investigation face cachée**, séparés les uns des autres d’une distance au moins bleue, *puis* les **8 Marqueurs Examinable face cachée**, à une distance au moins orange des autres marqueurs. Ces marqueurs doivent tous être dans la zone centrale comme indiqué dans le schéma ci-dessus. *Puis*, toujours à tour de rôle, les joueurs ajoutent **6 Marqueurs Radiation** sur la table, représentant les barils de déchets radioactifs (chacun devant se trouver à une distance au moins orange d’un Marqueur Examinable). Enfin, les joueurs déploient, à tour de rôle, leurs figurines une à la fois, dans des Zones d’une profondeur orange situées sur les bords de table opposés. Le joueur Survivant commence avec le Marqueur Avantage.

5. TEMPÊTE IMMINENTE

Les Brahmines ont été agitées toute la nuit, rendues inquiètes par la masse nuageuse sombre qui s'accumule à l'ouest. Cela ne peut signifier qu'une seule chose : une super tempête. Il est impératif de trouver un abri sinon vous périrez. Les grottes à proximité sont le seul endroit vraiment sûr de la région. Une série d'étranges formations rocheuses suggère que quelque chose de puissant a frappé rudement ces collines à l'époque de la guerre. Vous vous approchez, tandis que la pluie et la foudre annoncent l'arrivée imminente de la tempête. Mais il semble que vos rivaux ont eu la même idée. Pas seulement eux : au loin, un rugissement se fait entendre.

RÈGLES DU SCÉNARIO

Après chaque activation de figurine, jetez le Jeton Chance. Quand il retombe pour la cinquième fois sur le côté Chance, placez la figurine de **l'Écorcheur** en **B**, puis lisez à voix haute :

"Dans un rugissement assourdissant, un Écorcheur déboule dans la zone, levant la tête vers le ciel assombri. Il y a des années, un groupe des Terres Désolées a installé une série de sirènes pour l'aider à chasser les bêtes. Lorsque votre regard croise celui de l'Écorcheur, votre instinct entre en action : pourvu que les sirènes fonctionnent toujours !"

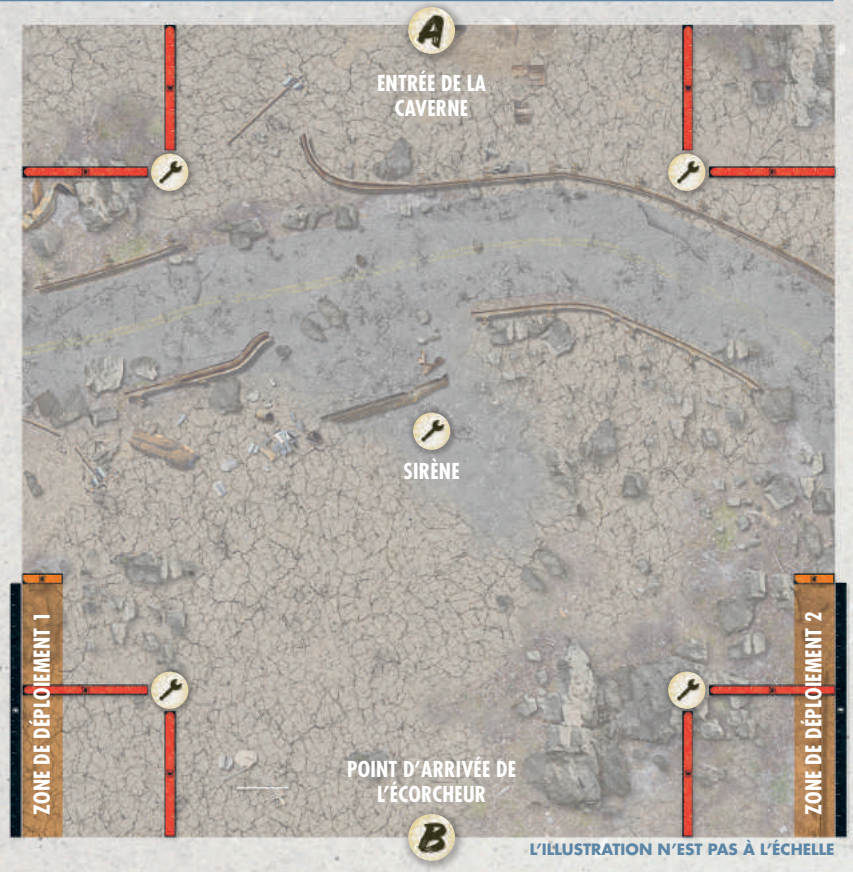
L'Écorcheur est équipé avec **Balayage (Écorcheur)** et **Écrasement (Écorcheur)**. Il agit à la fin de chaque round en effectuant deux Actions. Il exécute toujours la première Action valide de la liste suivante :

1. S'il est engagé, il Attaque une cible au hasard parmi les figurines avec lesquelles il est engagé.
2. Il Charge la figurine la plus proche (en utilisant Cri de Guerre et en effectuant une Poussée suivie si possible).
3. Il se Déplace vers la figurine la plus proche en LdV.
4. Il se Déplace vers la figurine la plus proche.

N'importe quelle figurine (Chiens exceptés) peut interagir avec une sirène (représentée par les Marqueurs Investigation) pour l'activer. Quand cela se produit, l'Écorcheur se Déplace d'une distance orange loin de la sirène ou en direction de celle-ci (au choix du joueur qui a activé la sirène).

Durée de la partie : 6 rounds

CONDITIONS DE VICTOIRE	
JOUEUR	**CONDITION**
Survivants	*Dès que la figurine de la Brute est retirée.*
Super Mutants	*Dès que la figurine de l'Unique Survivant est retirée.*
Toute faction	Après 6 rounds, le joueur dont le Leader est le plus près de la Caverne gagne.



L'ILLUSTRATION N'EST PAS À L'ÉCHELLE

MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE

Ce scénario est joué sur **une table de 90cm x 90cm**.

La Force des **Survivants** comprend les Unités suivantes :

- **L'Unique Survivant** avec sa **carte Héroïque,** la carte **Leader : Chasseur**, un **Stimpak** et un **Fusil laser**.
- **L'Aspirant Goddard** avec une **Armure assistée T-60,** une **Batte de Baseball**, un **Revolver .44** et une **Poche de sang**.
- **Deux Colons** avec deux **cartes Nuka-Cherry** et des **Fusils d'assaut.**
- **Canigou** avec **Morsure de chien**.

La Force des **Super Mutants** comprend les Unités suivantes :

- **Un Super Mutant** avec **trois Grenades à fragmentation,** un **Nuka-Cola, une Armure de cuir solide** et une **Masse.**
- **Un Aviateur** avec un **Bonnet d'aviateur,** un **Ragout d'iguane** et un **Fusil à verrou de fortune.**
- **Deux Molosses Mutants** avec **Morsure de Molosse.**
- **Une Brute Héroïque** avec la carte **Leader : Bagarreur,** un **Stimpak,** un **Fusil à plasma** et une **Clé serre-tube.**
- **Un Technicien Asservi** avec un **Costume trois-pièces rapiécé,** une **Viande de Molosse Mutant,** une **Carabine de combat.**

Déterminez au hasard un joueur qui place les décors. L'autre joueur choisit quelle sera sa Zone de Déploiement parmi les deux possibles (voir schéma).

En commençant par le Super Mutant, les joueurs déploient à tour de rôle leurs figurines une par une dans leur Zone de Déploiement. Placez ensuite les marqueurs suivants comme indiqué sur le schéma : **5 Marqueurs Examinable avec l'icone Objet face visible** (chacun représente une **sirène**), le **Marqueur Examinable A** (l'**entrée de la Caverne)** et le **Marqueur Examinable B** (le **point d'entrée de l'Écorcheur** sur le champ de bataille).

ISSUES DES TUTORIAUX

SURVIVANTS

Scénario 1 : Débuts agités

Victoire : Peut-être que les Super Mutants reconsidéreront maintenant l'idée de chercher de la nourriture dans cette zone.

Si le chien n'a pas été libéré : le chien pris au piège est parvenu à s'échapper et suit les Survivants qui s'en retournent vers la colonie.

Victoire ou Défaite : Nora passe du temps à gagner la confiance du chien avec une voix apaisante et quelques reliefs de nourriture et réfléchit à quel nom lui donner... "À vrai dire, tu as failli finir en pâté pour chien : ça semble un nom adapté. Reste avec moi, Canigou, et tout ira bien... J'espère..."

Scénario 2 : Fort Davis

Victoire : Les nouvelles armes redonneront le moral à la colonie et augmenteront ses chances d'éliminer la menace proche.

Victoire ou Défaite : Les marques de ces Super Mutants renforcent l'idée qu'il s'agit du même groupe que ceux rencontrés l'autre jour. Ceci met fin à l'idée optimiste qu'ils ne faisaient que passer. Le manque d'eau était déjà un problème : il n'y en avait vraiment pas besoin d'un autre.

Scénario 3 : La centrale de traitement des eaux

Victoire : l'eau pompée rendra la vie plus facile jusqu'aux prochaines pluies.

Victoire ou Défaite : Au coucher du Soleil, le débat sur la façon de gérer la menace des Super Mutants fait rage. "Attaquons maintenant !", "Il faut les affamer !" Mais le silence se fait lorsque les échos d'une fusillade lointaine, en provenance de la décharge, se fait entendre. La décision ne reviendra peut-être pas aux Colons.

Scénario 4 : Le Journal perdu

Victoire : Le journal ne contient rien. Toutes ses pages ont été sauvagement arrachées : un holodisque, caché dans la couverture, finit par en tomber : "C'est mal. J'ai eu le temps d'observer les résultats de mon travail et, en fin de compte, je ne peux pas, en mon âme et conscience, lâcher ce fléau sur le monde. Nous ne pouvons pas nous débarrasser de ces monstres si, dans le processus, nous devenons nous aussi des monstres génocidaires. Je mettrais le feu au labo. quand les autres seront partis. Ils penseront que le journal que je transporte contient mes secrets."

Victoire ou Défaite : L'air semble alourdi par la tension d'une confrontation inévitable. Dans le lointain, un coup de tonnerre éclate, tel le héraut annonciateur des troubles à venir.

Scénario 5 : Tempête Imminente

Victoire : La bataille pour la caverne a été difficile mais après avoir chassé les Super Mutants, son intérieur rocailleux se révèle relativement confortable. Une situation en tout cas bien meilleure que d'affronter la super tempête à l'extérieur.

Dans les Terres Désolées, la menace et les dangers sont toujours présents. Mais après le passage de la tempête, peut-être y aura-t-il un moment de paix. Les dégâts devront être réparés, des provisions devront être trouvées. Autant de raisons pour lesquelles l'exploration des Terres Désolées restera essentielle.

SUPER MUTANTS

Scénario 1 : Débuts agités

Victoire : Enfin de la viande ! Les Super Mutants ont eu du mal à trouver de quoi se nourrir récemment, mais ce soir, les sacs à viande seront remplis.

Victoire ou Défaite : Les humains n'étaient pas très équipés : peut-être qu'ils ont un campement à proximité. Une telle source de nourriture serait bienvenue. S'en emparer pourrait même restaurer l'emprise du groupe sur la région.

Scénario 2 : Fort Davis

Victoire : Le nouvel équipement permettra de sécuriser une source stable de nourriture et de prisonniers pour le troc. Boss Ram sera content.

Victoire ou Défaite : Même s'il est difficile de différencier les humains, ceux-ci ont la même puanteur que ceux qui sont intervenus pendant la récolte de nourriture l'autre jour. Ils doivent être soumis. Ils pourraient même remplacer les esclaves qui se sont récemment échappés.

Scénario 3 : La centrale de traitement des eaux

Victoire : Les humains capturés seront bien utiles. Dans l'esprit de Ram défilent des visions où il se voit reprendre le contrôle de la région.

Victoire ou Défaite : Les humains... Toujours à fureter alentours. Les raids occasionnels de la Confrérie armurée sont particulièrement irritants : l'un de ses membres a été repéré dans la décharge. Il est temps qu'il en paye le prix. Cette zone est sous l'autorité de Ram.

Scénario 4 : Le Journal Perdu

Victoire : Peu importe ce que les colons cherchaient : ils ne l'ont pas eu ! La décharge est maintenant en feu, pour s'assurer qu'ils ne reviendront pas.

Victoire ou Défaite : Les humains semblaient mieux armés, plus audacieux et préparés à se battre pour leur foyer. Il reste un travail à accomplir. Dans le lointain, un coup de tonnerre éclate, tel le héraut annonciateur des troubles à venir.

Scénario 5 : Tempête Imminente

Victoire : Les Super Mutants ont pris le contrôle de la caverne. Ils y attendront que la tempête passe puis feront un raid sur la colonie pour purger la zone de la présence humaine. Des humains reviendront probablement un jour, qu'il s'agisse de survivants de la tempête ou d'un nouveau groupe. Mais ils entreront désormais dans le territoire de Ram le Dominateur et en subiront les conséquences.

POUR LES DEUX FACTIONS (SCÉNARIO 5)

Tandis que la tempête passe, ceux de la grotte profitent d'une trêve précaire. Après la brève jubilation d'avoir sécurisé un abri, un lourd silence s'installe. Pour l'instant, il n'y a rien d'autre à faire qu'à attendre.

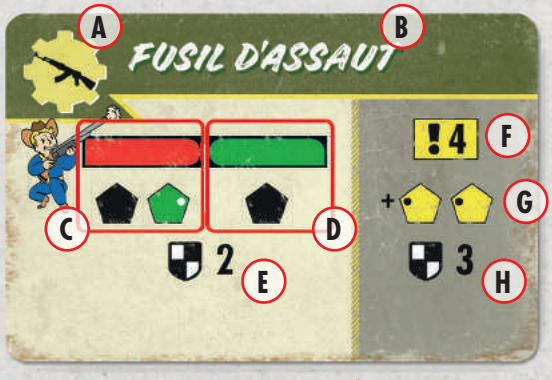
ANATOMIE D'UNE CARTE

CARTE D'UNITÉ



- A UNITÉ UNIQUE (*RÈGLES DU JEU*, P. 12)
- B NOM DE L'UNITÉ
- C FACTION (*RÈGLES DU JEU*, P. 51)
- D DISTANCE DE DÉPLACEMENT (COULEUR DE RÉGLETTE) (*RÈGLES DU JEU*, P. 15)
- E DISTANCE DE CHARGE (COULEUR DE RÉGLETTE) (*RÈGLES DU JEU*, P. 23)
- F VALEURS DES ATTRIBUTS S.P.E.C.I.A.L (*RÈGLES DU JEU*, P. 9)
- G COMPÉTENCES (*RÈGLES DU JEU*, P. 10)
- H SECTION DES SPÉCIALITÉES
- I INDICES D'ARMURE (PHYSIQUE, ÉNERGÉTIQUE ET RADIATION) (*RÈGLES DU JEU*, P. 21)
- J PORTÉE DE VIGILANCE (PAR COULEUR)
- K INDIQUE LA CAPACITÉ À UTILISER DES ACTIONS RAPIDES, DES POINTS DE CRITIQUES OU DES POINTS DE CHANCE

CARTE D'ARME



- A TYPE D'ARME
- B NOM DE L'ARME
- C DISTANCE DE LA PORTÉE COURTE ET DÉS BONUS
- D DISTANCE DE LA PORTÉE LONGUE ET DÉS BONUS (ACTION : TIR, *RÈGLES DU JEU*, P. 16)
- E TYPE DE DÉGÂTS/DÉGÂTS DE BASE (DÉGÂTS, *RÈGLES DU JEU*, P. 19)
- F INDICE DE CRITIQUE (ATTAQUES CRITIQUES, *RÈGLES DU JEU*, P. 53)
- G DÉS BONUS D'UNE ATTAQUE CRITIQUE
- H TYPE DE DÉGÂTS DE L'ATTAQUE CRITIQUE/DÉGÂTS

COMPTEUR DE CRITIQUE
(ATTAQUES CRITIQUES, *RÈGLES DU JEU*, P. 53)



CARTE D'IA

- 1 NOM DE L'UNITÉ
- 2 ÉQUIPEMENT STANDARD
- 3 TYPE ET VALEUR DE SITUATION – SANTÉ, NOMBRE DE FIGURINES, ETC.
- 4 RÉSULTAT DU DÉ BLEU
- 5 RÉSULTAT DU DÉ BLEU : CASE SOMBRE = TÉMÉRAIRE ; CASE CLAIRE = PRUDENTE ; LETTRE SOULIGNÉE = LA FIGURINE NE ROMPT PAS L'ENGAGEMENT POUR UNE CIBLE PLUS PRIORITAIRE
- 6 ICONE DE COUTEAU = UTILISERA LE COMBAT RAPPROCHÉ
- 7 ICONE DE CIBLE = UTILISERA LE COMBAT À DISTANCE
- 8 UTILISATION DES POINTS D'ACTION
- 9 CIBLES PRIORITAIRES (MODE SOLO/COOP, P. 8)

CARTE HÉROÏQUE



S.V.A.V.
GÉNÈRE DES POINTS D'ACTION QUAND UNE FIGURINE HÉROÏQUE EST UTILISÉE (POINTS D'ACTION, *RÈGLE DU JEU*, P. 40)

SANTÉ
AUGMENTÉE DE 1

CRITIQUES
UNE FIGURINE HÉROÏQUE PEUT GAGNER ET UTILISER DES POINTS DE CRITIQUE POUR EMPLOYER LES EFFETS CRITIQUES DES ARMES (ATTAQUES CRITIQUES, *RÈGLES DU JEU*, P. 53)

CHANCE
UNE FIGURINE HÉROÏQUE PEUT UTILISER LA CHANCE (CHANCE, *RÈGLES DU JEU*, P. 52)

UTILISATION DES POINTS D'ACTION
UNE FIGURINE HÉROÏQUE PEUT DÉPENSER DES POINTS D'ACTION POUR EFFECTUER CES ACTIONS RAPIDES EN PLUS DE SES DEUX ACTIONS NORMALES DU ROUND (POINTS D'ACTION, *RÈGLES DU JEU*, P. 40)