

LIVRE DE RÈGLES



FRONTIÈRES



FRONTIÈRES

CONFIDENTIEL

La liberté ou ta mort !



Dans les confins de l'Empire Pacifié de l'Humanité, la Légion de la Démocratie porte notre merveilleux concept de liberté aux peuples extra-terrestres. Nos braves soldats sont souvent confrontés à de pauvres créatures qui ne soupçonnent pas les trésors que notre mode de vie peut leur apporter. Ces êtres vivent le plus souvent sous le joug de gouvernements sanguinaires, de dictatures malveillantes ou de prophètes autoproclamés. Ces dirigeants qui profitent de leur propre peuple ont été recensés sur notre Manifeste de l'Axe du Mal, le MAM, et nos légionnaires prouvent chaque jour leur bravoure en faisant tout pour les arrêter et les traduire devant le Tribunal de la Liberté.

Notre Empereur, Georges II, guide notre peuple vers la lumière et s'est promis, bien avant sa première mort, de vaincre les forces de l'Axe du Mal partout où elles se trouvent. Toute l'humanité le soutient dans cette mission que Dieu lui a confiée. Pour la gloire de Dieu, pour le retour du royaume de Jérusalem, pour la Liberté !

Que ceux qui ne sont pas avec nous soient donc contre nous, qu'ils subissent le juste châtement prévu par les Évangiles et par la Loi de la Paix jusqu'à ce qu'ils ouvrent leur âme aux splendeurs de la liberté, de la démocratie et des Saintes Écritures.

Notre pire ennemie, la Reine Mirl'üm, cette créature maléfique qui opprime son peuple, s'est récemment dotée de nouvelles armes. Ce matériel de mort est inscrit au Registre des Armes de Destruction Massive Proscrites, le RADMP. Nous ne pouvons tolérer plus

longtemps cette menace. Un tel danger doit être immédiatement éradiqué afin que nos enfants puissent vivre en toute tranquillité. Notre bel Empire démocratique ne peut pas laisser sa liberté menacée de la sorte. Nos légions se préparent donc à ce combat que nous n'avons pas voulu mais qui nous est imposé par ce membre de l'Axe du Mal. Nos soldats ont tous les moyens de gagner cette guerre, toutes les armes nécessaires et tout le courage requis.

Aidez-les à y parvenir, aidez les peuples opprimés à découvrir la démocratie, aidez-vous à vivre dans un empire pacifié et LIBRE. Engagez-vous, rengagez-vous et partez défendre nos idéaux aux quatre coins de la galaxie.



Les Zirls, qui sont-ils ? Que nous veulent-ils ?

Ces temps-ci, nous avons lu de fausses informations sur cette race, colportées par des agents de la Reine Mirl'üm. Ne croyez pas la propagande ennemie qui décrit les Zirls comme un peuple pacifique forcé par notre invasion à développer le concept de guerre qui leur était inconnu jusqu'à présent.

Tels ne sont pas les Zirls ! Ce sont des individus profondément mauvais qui obéissent aveuglément à leur reine. Nos savants les comparent à une fourmilière dotée d'une conscience collective. Ils ne connaissent donc pas la liberté, le libre arbitre ni tous les plus beaux concepts développés par l'humanité depuis la nuit des temps. Comme une colonie de fourmis, ils ne songent qu'à détruire et dévorer toutes les ressources que Dieu leur a accordées. Dans son infinie sagesse, il a doté leur planète d'un sous-sol d'une richesse inépuisable. Mais la nature profonde de ces méprisables créatures et l'appétit de pouvoir de leur reine les pousse à ne pas partager ces richesses qui appartiennent à tout l'univers. Quand la victoire sera nôtre, le temps de la reconstruction viendra. Il faudra alors, en plus de rebâtir leur planète, tenter de reconstruire leur âme et leur inculquer les notions de liberté qui leur font cruellement défaut. C'est aux Missionnaires Démocratiques qu'échoira cette noble tâche et nous ne doutons pas de leur réussite. Les Zirls seront libres ou ils devront disparaître !



La vérité sur les Zirls

Tract trouvé sur le corps de Geof Steiner, activiste anarchiste abattu par la Police Démocratique.

CONFIDENTIAL

MILITARY REPORT



MISE EN GARDE : LE TEXTE QUI SUIT A ÉTÉ JUGÉ NON DÉMOCRATIQUE PAR LA COMMISSION DES LIBERTÉS D'EXPRESSION. TOUTE PERSONNE ARRÊTÉE EN SA POSSESSION RISQUE 10 ANS D'INTERNEMENT SUR LA PLANÈTE PRISON GUANTANAMO.

« Ne croyez pas ce que notre gouvernement nous dit sur les Zirls. Avant de rencontrer les premiers représentants de la race humaine, cette civilisation vivait en paix avec ses voisins. Depuis des siècles, cette race n'a jamais connu de conflit armé et a toujours respecté la vie et la nature. Les savants nous les décrivent comme une monstrueuse fourmilière. C'est faux ! Certes, ils ne vivent pas comme nous, mais cela ne doit pas les condamner ! Leur société est basée sur une symbiose avec leurs ordinateurs. La reine, couplée à ce que l'on peut comparer à une carte mère, veille à ce que chacun de ses sujets ne manque de rien. Les relais qui servent à gérer ses ordres sont appelés « processeurs », et ils sont aidés par les « mémoires ». Chaque sujet de cet empire paisible est en relation avec tous les autres et même avec la reine elle-même s'il le souhaite. Leur aspect peut nous sembler horrible, mais il répond à des impératifs liés à leur environnement et à cette symbiose technique. Arrêtons cette guerre absurde, faisons la paix avec cette race qui peut nous apporter des merveilles de technologie, et surtout, sauvons des vies, les nôtres comme les leurs. Mort à l'Empereur Georges II ! Mort à la Démocratie ! Mort aux Saintes Écritures ! »

Tract détruit selon les préceptes Évangéliques.



Notre Divin Empereur, Georges II

Quand son père Georges Ier lui céda le pouvoir, subjugué par ses qualités morales et sa foi inébranlable, notre Empereur accepta humblement la mission qui lui était ainsi confiée. Cela se passait il y a plus de 800 ans. À cette époque, l'Empire n'en était qu'aux prémices de sa grandeur, et ses ennemis étaient nombreux au sein même de notre race. L'humanité n'avait pas encore conquis l'espace et les agents de l'Axe du Mal avaient des bases implantées dans certains pays de notre planète natale. L'empereur Georges II, aux premiers jours de son règne, livra une guerre sans merci contre ces suppôts de Satan. Il gagna de nombreuses batailles et fini par nettoyer la Terre de toute menace. Une ère de prospérité commença sous l'égide bienveillante de sa foi. Mais il existait encore des âmes perdues qui voyaient en lui un dictateur. Le plus célèbre de ces terroristes était Mickael Moore, qui tenta en 2025 d'assassiner notre Empereur. Il faillit y parvenir, mais les médecins personnels de Georges II sauvèrent son cerveau. Ils ne purent

malheureusement rien faire pour son enveloppe corporelle. La loi interdisant le clonage ayant été promulguée par notre Empereur lui-même, l'idée de lui recréer un nouveau corps de cette façon fut évidemment rejetée. Cette loi s'inscrivait dans le programme des Grands Interdits qui bannissait à jamais l'avortement, les mariages homosexuels et le clonage. Son cerveau fut donc incorporé à ce réceptacle robotique que nous avons appris à aimer. Deux siècles plus tard, le premier vaisseau de Colonisation Démocratique atterrissait sur Philadelphie, la première planète libérée par notre Légion. Les monstrueux Bellariens une fois éliminés, les colons construisirent ce qui devait devenir la deuxième planète habitée de l'Empire Pacifié de l'Humanité. Depuis, pas moins de soixante-douze planètes ont été libérées et l'humanité prospère dans plusieurs galaxies. Mais l'Axe du Mal existe toujours et menace notre civilisation. Heureusement pour nous, l'Empereur Georges II veille et envoie ses légions lutter contre nos ennemis partout où ils menacent de nous détruire.



Premier contact

Échange d'informations entre un Cluster (terminologie provisoire) et la carte mère (la Reine Mirl'üm).

Traduit par le service de xénocommunication de la Légion Démocratique à partir des données recueillies sur le corps du Cluster.

TEMPS 2, 3^e QUARTIER

CLUSTER DE RECONNAISSANCE, V1.02 :

SELON INSTRUCTION #25877

1 - IF < CONTACT NOUVELLE RACE > THEN GOTO 27

27 - OBSERVATIONS & ANALYSES (28-33)

ATTERRISSAGE EN ZONE 4/2 DE NOMBREUSES UNITÉS DE TRAVAIL (RACE INCONNUE - TYPE QUADRUPÈDE / STATION VERTICALE)

APRÈS UNE PÉRIODE DE LATENCE, LES UNITÉS SE SONT MISES À CONSTRUIRE UNE STRUCTURE DE TYPE MID.

PUIS EN TEMPS 5, 1^{er} QUARTIER, ELLES ONT FINI D'INSTALLER LEURS OUTILS DE PRODUCTION / EXTRACTION.

IMPACT SUR L'ÉCOSYSTÈME : NÉGLIG.

ESTIMATION D'ÉTAT DES RESSOURCES LOCALES : ÉPUISEMENT TOTAL EN 4 CYCLES.

PREMIÈRE ANALYSE NOUVELLE RACE : RACE ANXIOGÈNE DE TYPE « PILLARD ».

FIN DU TEMPS 5, 4^{ème} QUARTIER : LES UNITÉS OBSERVÉES ONT CESSÉ LEUR TRAVAIL ET SE SONT RÉUNIES DANS LEUR MID. ON PEUT ENTENDRE DES SONS MÉLODIEUX - QUOIQUE PARFOIS DISCORDANTS - EN SORTIR. LES UNITÉS ONT L'AIR DE BOUGER AU RYTHME DE CES SONS. BIEN QUE LE RESPECT DE LA RYTHMIQUE BAISSÉ PROPORTIONNELLEMENT À L'INGESTION DE SUBSTANCES FORTEMENT DOSÉES EN ALCOOL.

OBSERVATION (E-128) : TROIS UNITÉS SORTENT AFIN DE PRATIQUER UNE VIDANGE DU SYSTÈME DIGESTIF.

ÉTONNEMENT : DEUX UTILISENT L'ORIFICE TUBULAIRE PLACÉ AU MILIEU DES MEMBRES INFÉRIEURS ET UNE LORIFICE ARTICULÉ SITUÉ SUR LA TÊTE (HYPERLIEN : ANALYSE GÉOMORPHIQUE DES UNITÉS) QUI LEUR SERT HABITUELLEMENT À ÉMETTRE DES ONDES SONORES DE COMMUNICATION.

OBSERVATION (R-74) : APRÈS AVOIR ÉMIS DES SONS SUR UN NŒUD GRAVE, LES UNITÉS ONT SORTI DES ARMES (HYPERLIEN [HISTOIRE OUBLIÉE] : ARMES, GUERRE) ET ONT ÉTEINT L'ÉNERGIE VITALE DE PETITS INSECTIVORES LOCAUX.

PROBLÈME : LES UNITÉS N'ONT PAS UTILISÉ LES INSECTIVOIRES NI POUR SE NOURRIR NI POUR UNE TRANSFORMATION DE TYPE « VÊTEMENT » (HYPERLIEN [RODE ET COUTURE] : LES BÉTAILRHAGS DE MORN ET LEURS OUTILS POUR LUTTER CONTRE LE FROID). ILS ONT LAISSÉ LES CORPS SANS ÉNERGIE SUR PLACE.

IMPACT SUR L'ÉCOSYSTÈME : DÉVASTATEUR

DEMANDE D'INSTRUCTIONS

RÉPONSE :

1 - IF <CONTACT NOUVELLE RACE> THEN GOTO 27

27 - OBSERVATIONS & ANALYSES (28-33)

5 - IF <IMPACT SUR ÉCOSYSTÈME MÉFASTE> THEN GOTO 185

185 - CONTACT ET EXPLICATION PÉDAGOGIQUE DE L'ÉQUILIBRE UNIVERSEL.

(HYPERLIEN : ÉCOLOGIE, CHARTE DU RESPECT DES XÉNO-ÉCOSYSTÈMES)

FIN DE TRANSMISSION

LE CLUSTER DE RECONNAISSANCE, V1.02 N'A PLUS ÉMIS DE SIGNAUX.

THEN GOTO 1028

1028 - STABILISATION DE LA POPULATION OBSERVÉE À UN NIVEAU ACCEPTABLE.

D'après mon analyse, ces Xénomorphes sont un danger pour la démocratie et la liberté et ils utilisent des armes inscrites au Registre des Armes de Destruction Massive Proscrites, le RADMP.

Fin du rapport.
Demande acceptée



Métal Polymorphe et Phéromones Vibratoires

Par les professeurs Hans Fuller et Jaber Alexandrovitch

Comment les armures des Zirls peuvent-elles changer de forme et d'équipement ?

Suite à de nombreuses observations de nos valeureux soldats, il est devenu évident que les Bio-bots (les exosquelettes des Zirls) pouvaient faire varier leur structure afin de s'acclimater aux conditions immédiates du terrain. Ces changements ne sont pas fréquents, demandant sûrement une dépense trop importante d'énergie, mais ce phénomène a été observé plusieurs fois, un Cluster devenant soudain un Périphérique lance-missiles au moment opportun.

Il faut d'abord s'intéresser à la structure même du métal dont sont faits les Bio-bots. Ce métal, nous l'avons appelé « Métal Polymorphe » à cause de sa faculté à pouvoir changer de forme et modifier certaines de ses propriétés (comme sa résistance). Les exosquelettes des Zirls sont constitués de millions de microplaques imbriquées les unes dans les autres, assurant à l'armure une flexibilité parfaite ainsi qu'une grande résistance. Ces plaques peuvent se déplacer les unes sur les autres en s'étirant pour modifier l'aspect de l'armure. Comme les armes et les munitions sont faites du même alliage et sont intégrées dans le Bio-bots même, leurs propriétés sont similaires. Un bras-fuseur devient alors facilement un bras lance-missiles. Mais ces changements doivent s'opérer sous l'impulsion du Processeur présent sur le champ de bataille (ou de la reine elle-même, si aucune de ses extensions n'est sur place). Le Processeur envoie un signal à un de ses Clusters, qui se met alors à muter pour devenir le type d'armement souhaité. Le problème est que nous n'avons jamais pu enregistrer ni comprendre sous quelle fréquence les Zirls communiquaient entre eux sur le champ de bataille. Pour leurs communications à longue distance, ils utilisent des moyens classiques d'ondes métallumineuses. Mais pour ce qui est des échanges immédiats, nous ne pouvons que faire un parallèle avec ce que nous ont appris les espèces insectoïdes de la Terre comme les fourmis ou les abeilles sur leurs moyens de communiquer.

Malheureusement ces espèces ayant disparu au cours du 21^e siècle (pendant le réchauffement climatique de cette période et l'ère glaciaire qui suivit), nous ne pouvons pratiquer d'expériences. On appelle donc ce moyen de communication « Phéromones Vibratoires » par commodité. « Phéromones » puisque ce ne sont ni des ondes, ni des signaux lumineux, ni tout autre moyen de communication connu mais que les Zirls sont proches de ces espèces terriennes, et « Vibratoires » car ils vibrent légèrement quand ils communiquent entre eux (un peu comme les abeilles). Toutes nos observations scientifiques peuvent être consultées sur notre site et sont sponsorisées par « Planet Business » que nous remercions pour son soutien.

MILITARY REPORT

CONFIDENTIAL

Rapport du Sergent Bronson
(mission de reconnaissance de la Légion à la demande de la Méga corporation « Energistar »)

Jour 1. Mes hommes et moi-même sommes arrivés sur la planète M44. Aucun problème lors du trajet. Avons pris contact avec la colonie d'exploitation minière de la « Energistar ». N'avons trouvé aucun de ses ouvriers. Le camp semble cependant avoir subi un assaut et opposé une résistance honorable. Les ingénieurs du génie ont remis les installations en route et nous avons établi notre camp dans la colonie. Lors de l'inspection, nous avons trouvé dans la chambre froide les cadavres de 57 des 63 ouvriers ainsi que le corps (photos et données en pièces jointes) d'une entité xénomorphe inconnue. Tous les moyens de communication étaient HS.

Jour 2. Après une nuit sans encombre, nous nous sommes réparti la zone de recherche en 6 quadrants (selon le protocole « Rumsfeld »). En fin de matinée (temps local) nous avons établi le contact avec deux survivants, John Merrick et Roger Legrand (fiches signalétiques en pièces jointes). Voici en résumé ce qu'ils nous ont raconté :

- Installation et début de l'exploitation normale.
- Contact avec le Xénomorphe lors de la fête de fin de chantier. Mort du Xénomorphe.- Reprise de l'exploitation.
- Arrivée au bout de trois jours (temps local) de nouvelles entités Xénomorphes. Mort de 57 ouvriers (dont le cousin de la nièce de la filleule de Harry Bellok, patron de la « Energistar »). (Cause des décès : inconnue) et capture de 4 ouvriers par les Xénomorphes.
- Les ouvriers survivants ont réussi à se cacher et ont entreposé les corps dans la chambre froide.

Demande nouveaux ordres

P.s : je me porte volontaire pour toute opération de représailles contre cette menace extra-terrestre.



Le Mk75, plus connu sous le nom de Xénoblaster

Construit par nos ingénieurs, le MK75 est l'arme légère la plus efficace de l'univers. Facile d'emploi, robuste, elle peut faire feu sous toutes les conditions climatiques connues, et même sous l'eau, à plus de 500 mètres de profondeur. Sa vélocité est sans pareil et son système de chargement en deux temps (du chargeur au barillet) lui assure une puissance inégalée ainsi qu'un design élégant. Elle peut recevoir des munitions classiques et même des balles à l'uranium enrichi sans danger pour son utilisateur (contrairement à sa cible). Efficace jusqu'à 25 km, précise jusqu'à 1500 mètres, ce sera l'arme idéale pour vos forces de sécurité. En effet, un modèle légèrement différent de ceux utilisés par nos glorieux légionnaires (loi Cheney sur l'armement militaire) est enfin disponible pour vos employés. Un lecteur Mp8 intégré améliorera également leurs conditions de travail.

Connectez-vous sur notre site officiel (Tue-Tout-Corp.repu) pour de plus amples informations.

MATÉRIEL

- 1 livre de règles du jeu ;
- 3 réglottes de portée et déplacement ;
- 2 petits gabarits d'explosion ;
- 1 grand gabarit d'explosion ;
- 10 caisses d'équipement ;
- 9 marqueurs d'impact ;
- 17 marqueurs divers ;
- 17 pions ronds de la Légion ;
- 3 petits véhicules de la Légion ;
- 2 grands véhicules de la Légion ;
- 30 cartes d'action spécifiques à la Légion ;
- 12 marqueurs Ordre de la Légion ;
- 2 gabarits de fumée de la Légion ;
- 20 pions ronds Zirls ;
- 3 petits véhicules Zirls ;
- 2 grands véhicules Zirls ;
- 30 cartes d'action spécifiques aux Zirls ;
- 12 marqueurs Ordre Zirls ;
- 2 gabarits de fumée des Zirls ;
- 25 éléments de couloirs ou de bâtiments ;
- 4 bunkers / éléments de décor ;
- 1 plateau de jeu en papier ;
- 1 dé.



Description du matériel

Pions ronds

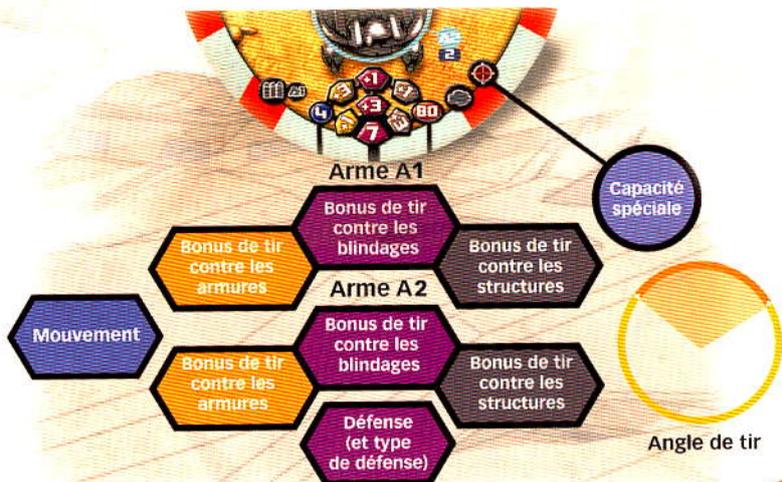
Ces pions sont les plus nombreux. Ils représentent les soldats, les officiers, le matériel de soutien et les personnages spéciaux. Les pions ronds sont les seuls qui peuvent entrer dans les bâtiments.

Ils représentent aussi bien de l'infanterie (défense de type armure, fond jaune) que des véhicules de petite taille (défense de type blindage, fond mauve).

Leur verso représente le plus souvent le même combattant, mais avec des caractéristiques réduites (cela correspond à un pas de perte).

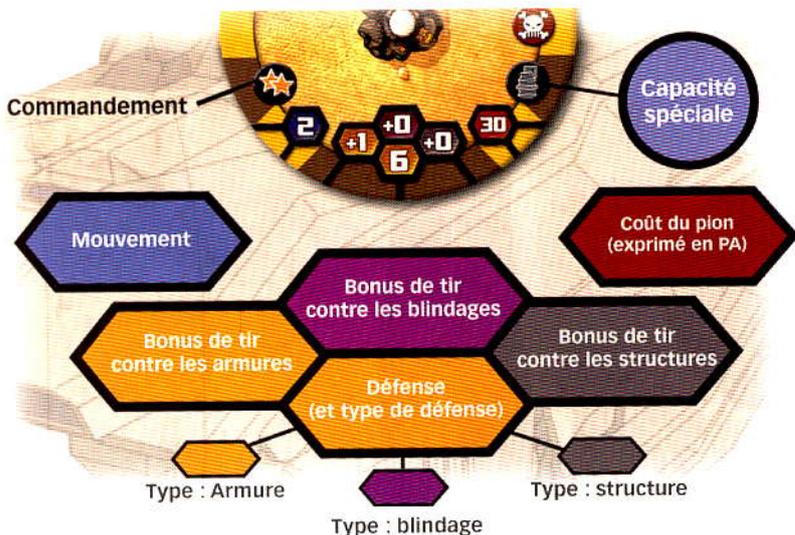
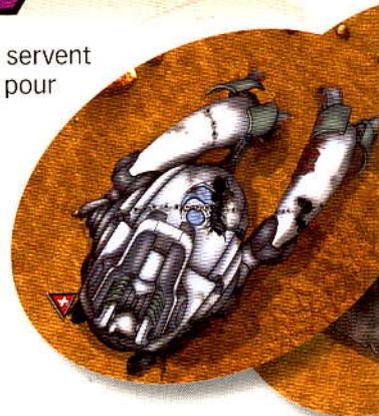
Le verso peut aussi représenter l'utilisation d'une capacité spéciale (voir les règles correspondantes).

Le verso est reconnaissable au fait que le nom du pion est absent.



Les ronds marqués A1, A2, A3... servent à recevoir les ordres d'activation pour les tirs et les marqueurs d'impact.

Malus au tir -1 (comme une structure légère) ou ligne de vue bloquée \times .



Certains personnages dont le nom est suivi et précédé d'une étoile sont uniques.

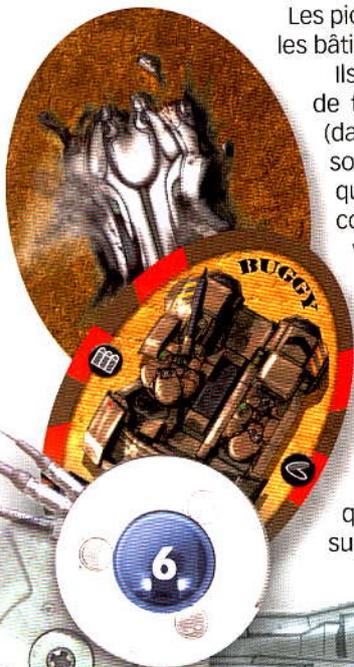


Pions ovales

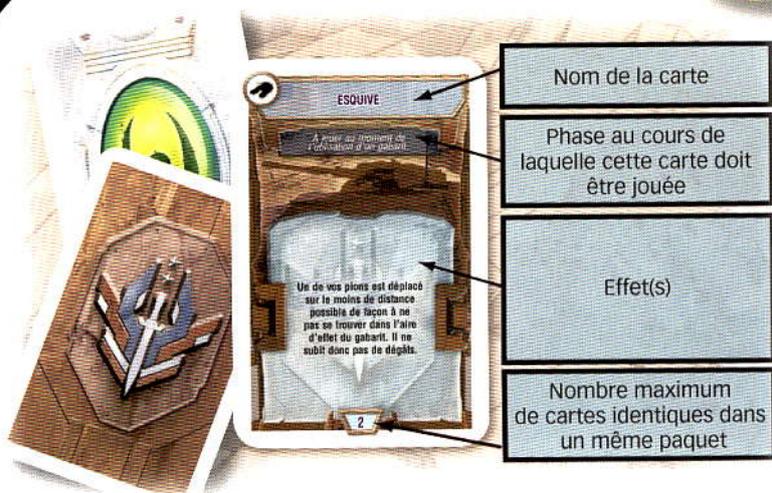
Les pions ovales ne peuvent pas entrer dans les bâtiments.

Ils représentent aussi bien de l'infanterie de taille monstrueuse que des véhicules (dans cette boîte, tous les pions ovales sont des véhicules, mais qui sait ce que l'avenir nous réserve ?). Leur verso comporte généralement la carcasse du véhicule détruit et fait office d'élément de décor une fois le véhicule éliminé.

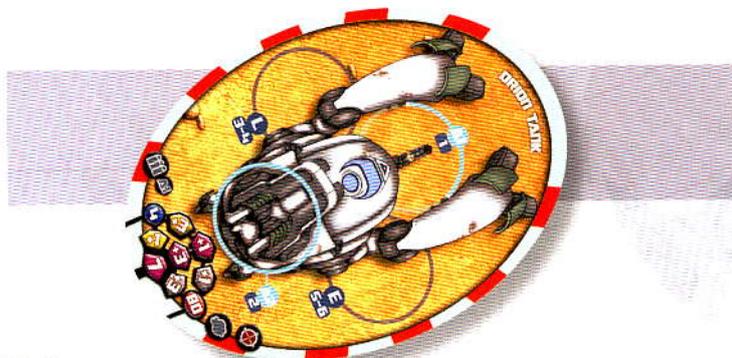
Les ronds marqués L (locomotion) et E (Équipage) servent à recevoir les marqueurs Ordre d'activation de mouvement (sur le rond L) et de projection de fumigènes (sur le rond E) (cf. Phase d'activation page 8) ainsi que les marqueurs d'impact (cf. Dégâts sur les véhicules page 9).



Cartes d'action



Les cartes d'action permettent de pimenter les parties et de les rendre plus dynamiques. Chaque joueur possède un paquet de cartes qui lui est propre selon le camp qu'il dirige. Si vous possédez plusieurs boîtes de Frontières, vous pouvez composer vous-même votre paquet de 25 cartes en respectant la simple limitation suivante : aucune carte ne peut être présente en plus d'exemplaires qu'indiqué sur elle.



PRÉPARATION DU JEU

Une fois le scénario défini d'un commun accord (cf. Scénarios page 14), les joueurs déterminent la taille des armées que chacun pourra déployer en choisissant un nombre de Points d'Armée (PA). Une petite bataille se situe entre 100 et 300 PA.

Une bataille moyenne se situe entre 300 et 500 PA.

Au-delà de 500 points, attendez-vous à une grande bataille (sortez les petits-beurre et les boissons).

La durée de la partie dépend également du nombre de points choisi : plus le nombre de PA est important, plus la partie sera longue.

La surface de jeu doit être plane et totalement vierge de tout obstacle. La taille du champ de bataille doit être en rapport avec la taille des armées (par exemple, nous conseillons une grande table pour une bataille de plus de 500 PA).

Le placement de départ est indiqué dans la description de chaque scénario.

Chaque joueur devra aussi composer son propre paquet de cartes. Il doit choisir 25 cartes parmi celles du camp qu'il dirige en respectant la limitation indiquée en bas de chaque carte. Si vous possédez une seule boîte de jeu, chaque joueur devra simplement écarter 5 cartes parmi les 30 dont il dispose.

Composition d'une armée

Une armée de la Légion (quel que soit son total de PA) ne peut pas comporter plus d'un Captain.

Une armée de la Légion ne peut pas comporter plus de 2 lieutenants par tranche (même partielle) de 500 PA.

Une armée zirl (quel que soit son total de PA) ne peut pas comporter plus d'un processor.

Une armée zirl ne peut pas comporter plus de 3 memory par tranche (même partielle) de 500 PA.

Aucune armée ne peut posséder un personnage unique en plusieurs exemplaires.

DÉCOMPOSITION D'UN TOUR DE JEU

Un tour de jeu est divisé en 4 phases :

- 1) Phase de préparation ;
- 2) Phase d'ordres ;
- 3) Phase d'activations ;
- 4) Phase de réserve.

PHASE DE PRÉPARATION

Durant cette phase, les joueurs peuvent se défausser d'une ou de toutes leurs cartes d'action, puis compléter leur main à 4 cartes. Chaque carte porte très clairement le nom de la ou les phases durant lesquelles elle peut être jouée. Durant la première phase de préparation de la partie, chaque joueur pioche 4 cartes de son paquet.

PHASE D'ORDRES

08

Durant cette phase, les joueurs placent simultanément un certain nombre de marqueurs Ordre face cachée sur les pions de leur choix (parmi ceux qu'ils dirigent, bien entendu). Chaque marqueur Ordre porte sur son verso un nombre compris entre 1 et 10. Les pions qui reçoivent un marqueur Ordre agiront durant la phase d'activations qui suit, dans l'ordre indiqué par la valeur chiffrée indiquée par marqueur Ordre.

Si votre armée compte entre 1 et 500 PA, vous disposez de 2 marqueurs Ordre.

Si votre armée compte entre 501 et 1000 PA, vous disposez de 4 marqueurs Ordre.

Au-delà, vous disposez de 6 marqueurs Ordre.

Chaque officier (captain, processor, lieutenant ou memory) accorde à l'armée qu'il a rejoint un certain nombre de marqueurs Ordre supplémentaires, comme indiqué sur son pion. Quand un officier meurt, vous perdez les marqueurs Ordre qu'il vous fournissait dès le début de la phase d'ordres suivante.

Certaines cartes d'actions vous permettent de récupérer des marqueurs Ordre supplémentaires.

Exemple : un joueur qui dispose de 5 ordres utilisera les marqueurs portant les nombres 1, 2, 3, 4 et 5, tandis qu'un joueur qui dispose de 2 ordres utilisera les marqueurs portant les nombres 1 et 2.

Cas spécial : leurre

En plus de tous ces marqueurs, vous disposez toujours de deux marqueurs Leurre pour dérouter votre adversaire. Ces marqueurs sont placés durant la phase d'ordres mais ne servent à rien durant la phase d'activations qui suit (ils sont défaussés à la fin de celle-ci).

Vous ne pouvez pas disposer de plus de 10 marqueurs Ordre (plus deux Leurres).

Un pion d'infanterie ne peut recevoir qu'un seul marqueur Ordre.

Un pion de véhicule peut recevoir 2 marqueurs Ordre (cf. Activation des véhicules page 8).

7

PHASE D'ACTIVATIONS

Les joueurs retournent simultanément le marqueur Ordre portant le nombre 1. Les deux pions ainsi ffs peuvent immédiatement agir. Ils peuvent entreprendre l'une des 4 actions suivantes :

- 1) Déplacement ;
- 2) Tir ;
- 3) Utilisation d'une carte d'actions ;
- 4) Utilisation d'une capacité spéciale.

Les actions sont résolues dans l'ordre indiqué ci-dessus (exemple : un pion qui choisit de se déplacer agit avant celui qui souhaite tirer). C'est le joueur qui possède le pion le plus lent (la valeur de Mouvement la plus basse) qui annonce le premier quelle action il compte entreprendre. En cas d'égalité de Mouvement, tirez au sort.

Une fois ces deux pions activés, chaque joueur retourne le marqueur qui porte le nombre 2 et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur n'a plus de marqueur, son adversaire résout tous les ordres qu'il lui reste dans l'ordre des marqueurs.

Laissez les marqueurs Ordre à côté des pions pour bien différencier ceux qui ont été activés des autres.

Certaines cartes « activent » les pions qui n'ont pas de marqueur Ordre. Placez alors, quand c'est indiqué sur la carte, un marqueur « over » sur le pion concerné.

Cas spécial : activation des véhicules

Les véhicules peuvent recevoir jusqu'à deux ordres. Ils les exécutent normalement, à raison d'une action chaque fois qu'ils doivent être activés. Vous pouvez utiliser ces ordres pour tirer deux fois si le véhicule a deux armes, ou pour bouger et tirer avec une seule arme. En revanche, vous ne pouvez pas le déplacer deux fois durant un même tour.

Pour se déplacer, il faut placer le marqueur Ordre dans la case « L ». Pour tirer, il faut placer le marqueur Ordre dans la case correspondant à l'arme que l'on souhaite utiliser.

Quand le véhicule est touché et que les dégâts s'appliquent à l'équipage, il ne peut ensuite plus recevoir qu'un seul ordre.

Déplacement

Chaque joueur possède une règle graduée en NSL (nanosecondes lumière).

Lorsqu'un pion effectue une action de déplacement, il peut faire mouvement sur une distance inférieure ou égale à sa valeur de Mouvement exprimée en NSL.

Quand un pion entre dans un bâtiment, on le pose sur le premier cercle après la porte. Cela compte comme 1 NSL. Chaque cercle franchi par la suite coûte 1 NSL.

Quand un pion qui possède une carcasse sur son verso est détruit dans un bâtiment, le cercle sur lequel il se trouve coûte 2 NSL au lieu de 1.

On peut parfaitement combiner un déplacement en extérieur et en intérieur.

Un pion d'infanterie ne peut pas passer sur un autre pion : il doit le contourner.

Un pion de véhicule peut parfaitement passer sur un pion d'infanterie mais il ne l'écrasera pas : le pion d'infanterie situé sur le trajet sera poussé de côté par le chemin le plus court pour laisser passer le véhicule.

Si deux pions doivent se déplacer en même temps, c'est le plus rapide qui effectue son action avant l'autre.

Les terrains peuvent affecter le déplacement (cf. Terrains et bâtiments page 10).



Tir

Tout pion qui possède un bonus de tir (cf. Description du matériel page 6) peut utiliser son arme. Les tirs sont résolus simultanément. Deux pions qui tirent lors de la même action peuvent donc se détruire mutuellement.

Pour attaquer une cible, il faut disposer d'une ligne de vue dégagée entre le centre du pion attaquant et n'importe quelle partie de sa cible. Cette ligne de vue peut être bloquée par des bâtiments ou par d'autres pions. Nous vous conseillons d'utiliser la règle graduée pour tracer cette ligne imaginaire (ou une cordelette si la portée dépasse la longueur de la règle). Les armes de Frontières n'ont pas de limite de portée.

Certains pions possèdent un angle de tir limité. Lorsque rien n'est précisé, les pions ont un angle de tir de 360°. Les armes de certains véhicules portent graphiquement la représentation de leur angle de tir (cf. Pions ovales page 6).

Pour résoudre un tir, le joueur lance le dé. Il ajoute au résultat obtenu le bonus indiqué sur son pion en fonction du type de défense dont dispose la cible (armure, blindage ou structure).

Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de défense du pion visé, ce dernier subit un pas de perte. Si le pion présente une face où figure le symbole , il est retiré du jeu. Sinon, retournez alors ce pion.

Si le résultat est supérieur ou égal au double de la valeur de défense du pion visé, il est directement retiré du jeu.

Quelques modificateurs peuvent affecter les jets de tir. Vous en trouverez une liste non exhaustive ci-dessous.

- La cible se trouve à une distance supérieure à la longueur de la règle (tir à longue portée)* -1
- Par structure légère traversée par la ligne de vue (ruines, muret, sacs de sable, etc.)* -1
- La cible est dans un bâtiment face à une fenêtre ou une porte ouverte* -2

Dégâts sur les véhicules

Lorsqu'un véhicule subit un pas de perte, utilisez la table de localisation ci-dessous :

D6	Type de véhicule			
	1	2	3	
1	A	A	A1	Type 1 : <i>Liberation tank</i>
2	A	C	A2	Type 2 : <i>Walker tank,</i> <i>Vega Tank</i>
3	L	L	L	Type 3 : <i>Orion tank</i>
4	L	L	L	
5	E	E	E	
6	E	E	E	

A : arme détruite (même chose avec A1, A2, A3).

C : un pion embarqué, au choix du propriétaire, subit un pas de perte.

L : système de locomotion détruit : le véhicule est immobilisé.

E : équipage touché. Le véhicule ne peut plus recevoir qu'un seul ordre. Le véhicule ne peut plus lancer de fumigènes s'il en avait la possibilité.

Dans tous les cas, posez les marqueurs d'impact correspondants sur le véhicule.

Si vous obtenez deux fois la même localisation, le véhicule est détruit et on retourne son pion (si son verso comporte une illustration de carcasse, sinon il est retiré du jeu).

GABARITS ET TIRS INDIRECTS

Certaines armes utilisent des gabarits. Tous les pions touchés au moins en partie par un gabarit peuvent subir des dégâts (même les bâtiments). Il existe deux types de gabarits : le grand et le petit.

Les grenades



Les grenades utilisent le petit gabarit. Vous pouvez jeter une grenade à une distance maximale de 3 NSL. Placez le gabarit au centre de la cible visée. Vous pouvez lancer une grenade dans un bâtiment si vous êtes à moins de 1 NSL d'une fenêtre. Dans ce cas, le gabarit n'est pas utilisé, mais tous les pions adjacents à la case visée (celle qui se trouve juste derrière la fenêtre) sont aussi pris dans l'explosion. Le bâtiment reçoit 1 marqueur d'impact.

Les armes spéciales

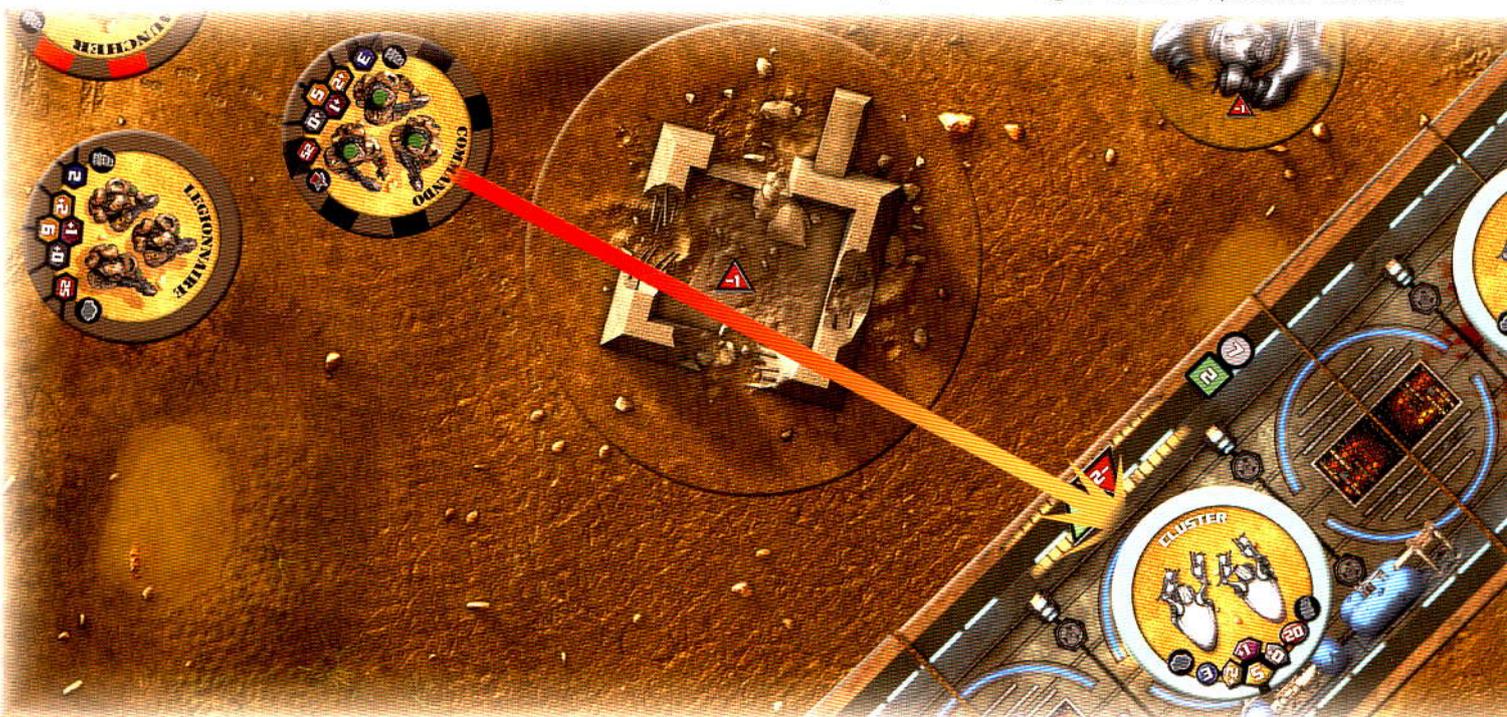


Certaines armes utilisent des gabarits. Leur portée n'est pas limitée. Utilisez les règles de tir normales, mais sans aucun modificateur. Par contre, la ligne de vue doit être dégagée. Placez le gabarit au centre de la cible visée.

Les tirs indirects



Certaines armes peuvent toucher des cibles sans disposer de ligne de vue. Si une telle arme possède une ligne de vue vers sa cible, utilisez les règles d'armes spéciales comme



Exemple de tir

Le commando tire sur le cluster. Le tir traverse une structure légère, -1. La cible est dans un bâtiment, -2. Le malus total est donc de -3. La défense de la cible est de 5, tandis que le bonus contre une armure est de +2. Le joueur bleu doit donc obtenir un résultat égal à 6 pour blesser sa cible.

indiqué ci-dessus. Sinon, procédez à un Pilonnage : tenez horizontalement le gabarit au-dessus de la cible, bras tendu à la hauteur de l'épaule du joueur le plus petit. Lâchez ensuite le gabarit. Tous les pions situés au moins en partie sous le gabarit sont touchés.

Lors d'un pilonnage, si le gabarit sort de la table, placez-le sur le bord de celle-ci à l'endroit où il est sorti, de façon à ce qu'il soit entièrement dans l'aire de jeu.



Les fumigènes



Les fumigènes s'utilisent comme les grenades, mais chaque joueur possède ses propres gabarits de fumée. Au premier tour, placez le gabarit sur la face « -1 » (c'est un malus au tir pour tous les tirs dont la ligne de vue passe par la fumée). Au début du tour suivant, on retourne le gabarit sur la face « -2 » (la fumée s'épaissit et le malus augmente). Au début du troisième tour, retournez encore une fois le gabarit (le fumée commence à se dissiper et le malus est moins important). Retirez du jeu le gabarit au début du quatrième tour. Chaque armée possède des systèmes de visée et des filtres polarisants qui immunisent contre les effets de la fumée produite par ses propres pions. La portée maximale d'un fumigène lancé par un véhicule est d'une réglette.

Utilisation d'une carte d'action

Les cartes d'action doivent être utilisées lors des phases indiquées dans leur description. Lorsqu'une carte accorde un bonus (au tir par exemple), le pion doit soit posséder un marqueur **Ordre** pour en bénéficier, soit s'arranger pour que cette carte soit jouée de façon combinée à une autre carte.

Utilisation d'une capacité spéciale

Plutôt que de se déplacer ou de tirer, certains pions possèdent des capacités spéciales. Chaque capacité spéciale est indiquée par une icône sur le pion. Pour utiliser une capacité spéciale, retournez simplement le pion. L'utilisation de ces capacités spéciales se résout toujours en dernier.

PHASE DE RÉSERVE

Défaussez les Leurres placés sur les pions de chaque joueur.

Durant cette phase de jeu, les pions qui n'ont pas reçu d'ordre ou qui n'ont pas de marqueur « over » (les Leurres ne comptent pas) peuvent se déplacer ou utiliser une capacité spéciale. Ces mouvements ne doivent pas provoquer de tir.

Les joueurs déplacent leurs pions dans l'ordre qu'ils veulent. En cas de litige, le pion le plus rapide se déplace en premier.

Vous pouvez ensuite démarrer un nouveau tour.

TERRAINS ET BÂTIMENTS

Les trous d'obus et autres creux...

Ces terrains n'offrent une protection de +1 en cas de tir que si la cible est un pion d'infanterie (défense de type armure) et qu'elle se trouve dans l'élément de décor. Contrairement aux structures légères et à la végétation, les tirs qui traversent ces éléments ne subissent pas de malus. Tous ces modificateurs sont directement indiqués sur les éléments de décor en question.

La végétation

Elle bloque les lignes de vue.

Les pions à l'intérieur d'un élément de végétation peuvent tirer, mais avec un malus de -2 (mais ils bénéficient de la même protection si on leur tire dessus). Un pion dans un élément de végétation peut tirer sur un autre pion dans un élément de végétation différent avec un malus de -2. Deux pions dans le même élément de végétation se tirent dessus avec un malus de -1. Les véhicules peuvent entrer dans les éléments de végétation, mais voient leur Mouvement réduit de 2 NSL. Tous ces modificateurs sont directement imprimés sur les éléments de décor en question.

Les structures légères

Ce sont les ruines, les murets, les sacs de sable, etc. Passer par dessus une structure légère ne réduit pas le Mouvement. Elles offrent une protection de -1 en cas de tir (sauf si la cible est un véhicule représenté par un grand pion ovale). On ne peut pas les détruire (théoriquement si, mais les ruines offrent la même protection, donc cela ne servirait à rien).

Les pions ovales ne sont pas affectés dans leur mouvement par les structures légères. Ils peuvent même s'arrêter dessus. Vous devez alors pousser les pions ronds qui se trouvaient dessus.

Les bâtiments

On ne peut pas passer par dessus un bâtiment. Quand un pion entre dans un bâtiment (obligatoirement par une porte ) , il ne se sert plus de la réglette mais des cases rondes (une case ronde = 1 NSL).

Quand un pion qui possède une carcasse sur son verso est détruit dans un bâtiment, le cercle sur lequel il se trouve coûte 2 NSL au lieu de 1.

Les véhicules doivent les contourner. On peut tirer sur un pion dans un bâtiment s'il se trouve adjacent à une fenêtre (mais il reçoit une protection substantielle ). On peut tirer à l'intérieur d'un bâtiment sur des pions qui ne sont pas adjacents à la fenêtre (ou à la porte) si le tireur est collé à l'ouverture. Il ne subit plus le malus au tir dû au bâtiment.

Chaque bâtiment possède deux caractéristiques indiquées dessus. La valeur indiquée dans le cercle  correspond à sa défense (elle s'utilise comme pour les pions ronds) et la valeur indiquée dans le carré  correspond au nombre de pas de perte nécessaires pour le détruire (il est alors retourné et devient une ruine). La défense d'un bâtiment est toujours de type structure. Placez des marqueurs d'impact recto ou verso (3 impacts) ou d'autres marqueurs inutilisés sur ce carré.

Lorsqu'un couloir est détruit, on peut utiliser la brèche formée pour entrer dans le bâtiment adjacent.



Certains éléments de bâtiment portent l'icône  et sont détruits si l'un ou l'autre des éléments qui lui sont attachés est lui-même détruit. Elles n'ont pas de caractéristiques de défense ou de pas de perte.

Tous les pions d'infanterie (défense de type armure ) présents dans un élément de bâtiment (salle ou couloir) quand il est détruit subissent une attaque avec un bonus de +0.

Les collines

Elles bloquent les lignes de vue et augmentent la portée utile des armes. Quand un pion situé sur une colline fait feu, le malus de tir à longue portée n'est pris en compte que si la cible se trouve à une distance supérieure au double de la longueur d'une réglette.

Les caisses d'équipement

Ces pions représentent d'un côté une caisse fermée, et de l'autre son contenu sous la forme d'un pictogramme. Ce contenu est un bonus qui vient améliorer le pion qui l'a ramassé. Mais attention, certaines caisses sont piégées. Seuls les pions d'infanterie peuvent ramasser les caisses et bénéficier de leur bonus.

On place de deux à huit caisses (d'un commun accord) sur le plateau de jeu, sauf si la description du scénario spécifie autre chose.

Lorsqu'un pion d'infanterie entre en contact avec une caisse d'équipement, il peut l'ignorer et continuer son chemin ou s'arrêter et l'ouvrir. Il retourne alors la caisse pour voir ce qu'elle contient. Une fois le contenu révélé, il est « associé » au pion qui l'a trouvé. Cela termine l'activation du pion d'infanterie.

On peut se débarrasser de ce bonus en le laissant simplement sur place (c'est une action gratuite). On peut aussi le passer à un autre pion si celui-ci est en contact. Cette transmission se fait au début ou à la fin d'un déplacement (c'est une action gratuite, mais on ne peut pas tirer durant le tour où on reçoit/donne un équipement).



Arme automatique : permet de tirer avec un bonus de +3 contre l'infanterie (défense de type armure ).



Arme antichar : permet de tirer avec un bonus de +2 contre les véhicules (défense de type blindage ) et la capacité Missile.



Explosifs : le pion qui les transporte peut tenter de faire exploser un bâtiment avec lequel il est en contact (cela compte comme une action). Le bâtiment subit 1D6 points de dégâts. Doit être défaussé après usage.



Fumigènes : cet objet donne le droit de lancer un fumigène. Doit être défaussé après usage.



Grenade expérimentale : c'est une grenade très efficace. Elle accorde un bonus de +4 contre tout type de défense et utilise le petit gabarit. Doit être défaussé après usage.



Jump pack : cet objet donne un bonus de mouvement de +2 (mais le mouvement total du pion ne peut pas dépasser 6 NSL).



Médi-kit : cet objet permet au pion qui le transporte d'ignorer un pas de perte. Doit être défaussé après usage.



Munitions explosives : permet de tirer avec un bonus supplémentaire de +3 et la capacité Missile (petit gabarit) contre tous les types de cible. Doit être défaussé après usage.



Munitions spéciales : permet de tirer avec un bonus supplémentaire de +2 contre tous les types de cible. Doit être défaussé après usage.



Piège : caisse piégée ! Le pion qui vient de l'ouvrir subit une attaque avec un bonus de +0. La caisse est ensuite retirée du jeu.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Certains pions ont des compétences spéciales. Elles sont représentées par une icône, et même parfois graphiquement sur son verso. Dans toutes les descriptions qui suivent, être en contact signifie que deux pions se touchent en extérieur ou qu'ils se trouvent dans deux cases adjacentes en intérieur.



Action de réserve

À activer

Le pion peut effectuer n'importe quelle action (déplacement, capacité spéciale, etc.) pendant la phase de réserve. La capacité spéciale doit avoir été activée au tour précédent (le pion est donc retourné) et le pion ne doit pas avoir reçu d'ordre ou de marqueur « over » lors de ce tour. Cela signifie qu'il peut agir à tous les tours s'il reçoit un ordre, ou un tour sur deux s'il n'a pas d'ordre et utilise cette capacité spéciale.



Bouclier énergétique

À activer

Lorsque vous activez cette capacité spéciale, la valeur de défense du pion augmente. De plus, il offre en plus une protection de -1 contre les snipers. Lorsqu'un bouclier est activé, le pion est retourné sur son verso. Si le pion combat (tir ou corps à corps), on le retourne et le bonus disparaît (mais pas s'il se déplace).



Camouflage

Permanent

Le pion reçoit une protection de -1 contre les tirs et contre les snipers.



Charge

Permanent

Lors d'une même action, le pion peut se déplacer et attaquer une cible si cette dernière est en contact à la fin du mouvement. S'il est déjà en contact, il peut attaquer sa cible.



Fumigènes

Permanent – compte comme une action

Le pion peut lancer un fumigène en tant qu'utilisation d'une capacité spéciale. Utilisable plusieurs fois par partie.



Grenades

Permanent – compte comme une action

Le pion peut lancer une grenade. Bonus de +2 contre tous les types de défense. Utilisable plusieurs fois par partie. Utilisez le petit gabarit (cf. Les grenades).



Infiltration

Permanent

Lors du déploiement des armées, placez ce pion dans un bâtiment de votre choix mais à au moins 3 NSL de tout objectif.



Largage

Permanent

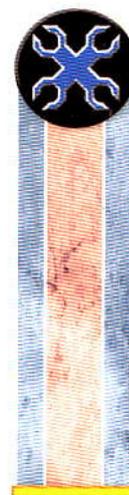
Le pion peut déposer les pions qu'il transporte au cours de son déplacement. Ces derniers peuvent ensuite agir au cours du même tour s'ils ont reçu un ordre portant un nombre supérieur.



Mécanicien

Permanent – compte comme une action

Le pion peut se déplacer ET réparer un véhicule en contact en tant qu'utilisation d'une capacité spéciale. Il peut retirer un marqueur de dégâts de son choix, sauf à l'équipage. Ces dégâts peuvent avoir été causés durant un tour précédent. Pour un véhicule détruit qui ne possède aucun pas de perte, le pion doit le réparer au cours du tour où il a été détruit. Pour visualiser quel pion le mécanicien va réparer, utilisez le marqueur « ordre de réparation » en le plaçant sur le pion au moment où il est touché. Une fois placé, le marqueur ne peut pas être déplacé. Chaque mécanicien possède son propre marqueur.



Médecin

Permanent – compte comme une action

Le pion peut se déplacer ET soigner un pion d'infanterie en contact en tant qu'utilisation d'une capacité spéciale. Le pion soigné est retourné ou remis en jeu s'il avait été détruit. Le médecin doit intervenir au cours du tour où le pion a été touché ou éliminé. Un médecin peut soigner un dégât « équipage » dans un véhicule, même s'il a été causé durant un tour précédent. Pour visualiser quel pion le médecin va réparer, utilisez le marqueur « ordre de soins » en le plaçant sur le pion au moment où il est touché. Une fois placé, le marqueur ne peut pas être déplacé. Chaque médecin possède son propre marqueur. Les personnages uniques peuvent être soignés à tout moment sauf quand ils sont directement éliminés par une attaque.



Missile

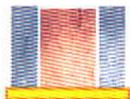
Permanent

Si le symbole est sur fond noir, lors d'un tir contre une cible possédant une défense de type blindage ou de type structure, le malus de longue portée est ignoré.

Si le symbole est sur fond bleu : le pion utilise un gabarit quand il tire. Si vous avez une ligne de vue directe sur votre cible, placez



le petit gabarit au centre de celle-ci. Tous les pions situés en dessous, même partiellement, sont touchés par votre arme.



Ordinateur de visée

Permanent

Ce pion ne prend pas en compte le malus de tir à longue portée.



Ordre Automatique

Permanent

Ce pion apporte un ordre en plus à l'armée, mais doit recevoir un ordre à chaque tour.



Pas de tir

Permanent

Ce pion ne peut pas tirer.



Sniper

Permanent

Les lignes de vue de ce pion ne sont pas bloquées par les autres pions. Le sniper utilise une table de dégâts spéciale. Il n'est efficace que contre l'infanterie et les véhicules « ouverts » (cf. capacité spéciale : véhicule ouvert).

Défense de la cible

0-4	2+
5 et +	3+

Malus au tir

Bouclier	-1
Camouflage	-1
tir à longue portée	-1
Par structure légère traversée (ruines, muret, sacs de sable, etc.)	-1
La cible est dans un bâtiment	-1
La cible possède un Mouvement au moins égal à 6	-1

Score à obtenir sur 1D6 pour toucher



Tir en rafales

Permanent

Un pion qui possède cette capacité peut diviser son bonus d'attaque sur plusieurs cibles tant qu'il consacre au moins un +1 pour chaque cible (il peut donc effectuer plusieurs jets de combat). Il doit l'annoncer avant d'effectuer son premier tir et ne peut viser que des pions à moins de 2 NSL les uns des autres et qui possèdent le même type de défense.

Exemple : un pion possédant un bonus de +3 contre les armures peut tirer sur 3 cibles de ce type avec à chaque fois un bonus de +1. Il peut aussi ne tirer que sur deux cibles : une avec un bonus de +2 et l'autre avec un bonus de +1.



Tir indirect

Permanent

Le pion utilise les règles de tir indirect (cf. chapitre « Tir ») et un grand gabarit.

Transformation

À activer

Un pion qui possède cette capacité peut se transformer lorsqu'il effectue une action ou agit pendant la phase de réserve. Retournez le pion. Il peut se transformer autant de fois qu'il le désire durant la partie si le symbole « Transformation » est présent sur ses deux faces (mais une seule fois par tour).



Transport de troupes

Permanent

Le véhicule peut transporter autant de pions ronds qu'indiqué dans l'icône. Il faut recevoir un ordre pour entrer ou sortir du véhicule. Cela compte comme un déplacement pour le pion transporté.

Le véhicule peut aussi transporter en plus de ces pions autant de caisses que vous le désirez. Il faut qu'un pion d'infanterie les charge à l'intérieur.



Trépied

À activer.

Un pion qui possède un trépied ne prend pas en compte le malus de tir à longue portée. Retournez le pion s'il se déplace.



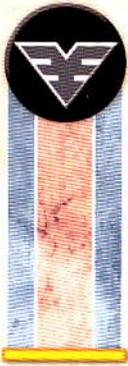
Véhicule ouvert

Permanent

Le pion peut être la cible d'un sniper.

Exemple : un sniper tire sur un pion qui possède une Défense de 6 dans un bâtiment. Il doit obtenir un score de 5+ pour la toucher. La même cible visée en terrain découvert est touchée sur 3+.





Vol

Permanent

Un pion volant peut passer par dessus les autres pions, les bâtiments, les structures légères et les éléments de végétation. Si son mouvement s'arrête dans un élément de végétation, il est considéré comme dedans. Si son mouvement s'arrête sur un bâtiment (mais qu'il n'est pas passé par une porte), il est considéré comme dessus et peut être pris pour cible sans recevoir la protection du bâtiment.

SCÉNARIOS

Le plateau fourni dans les règles est idéal pour les premières parties d'initiation.

Ensuite, lors des parties suivantes, l'espace de jeu standard est de 100 cm de large sur 60 cm de profondeur. Certains joueurs pourront s'ils le veulent jouer sur des terrains plus grands ou plus petits.

En début de partie, placez bien vos pions sur le recto (la face où le pion n'est pas détruit ou qui porte le nom du pion).



Affrontement

Le scénario de base est l'affrontement.

Pour une partie courte, nous conseillons des armées de 150 PA. Pour une partie plus longue, entre 250 et 500 PA. Et pour les acharnés, entre 500 et 1000 PA.

Après avoir placé d'un commun accord les éléments de terrain, les joueurs se placent de chaque côté de la table et déploient leurs pions sur le bord de table. Les pions doivent toucher le bord de la table. Ils placent leurs pions un par un, chacun leur tour.

Ensuite, ils placent les pions ayant la capacité Infiltration, chacun leur tour aussi.

Déterminez aléatoirement le bord de table de chaque joueur ainsi que celui qui commencera à placer en premier.

La victoire est donnée à celui qui inflige plus de 80% de pertes à l'autre. Soit :

- pour une bataille à 250 PA : 200 PA éliminés ;
- pour une bataille à 500 PA : 400 PA éliminés ;
- pour une bataille à 1000 PA : 800 PA éliminés.



Récupération de données

Un disque de données contenant des informations vitales pour les deux camps se trouve dans un centre de communication abandonné. Les deux armées doivent s'en emparer et l'amener au téléscrip-teur du centre afin d'en transférer les informations à leur centre de commandement.



Placez deux bâtiments (au minimum un élément central et 3 couloirs) au centre de la table en les espaçant de deux réglettes.

Même déploiement des troupes que pour le scénario Affrontement.

Placez le pion disquette dans un des bâtiments. Placez le téléscrip-teur dans l'autre bâtiment où la disquette doit être amenée. Le joueur qui finit un tour avec un pion d'infanterie qui porte la disquette sur la case du téléscrip-teur gagne la partie. Un pion d'infanterie peut prendre la disquette au cours de son déplacement puis continuer à bouger avec normalement. Elle peut aussi l'envoyer à un autre de ses pions d'infanterie à une distance de 3 NSL (comme une grenade). Si le pion est détruit, la disquette reste en place et peut être à nouveau ramassée.

Si le bâtiment du téléscrip-teur est détruit, le téléscrip-teur reste intact dans les décombres.

Un pion peut stationner sur le téléscrip-teur.



Chasse au trésor

Construisez au centre de la table un complexe avec au moins trois bâtiments reliés par autant de couloirs que vous voulez. Construisez-le le plus parallèlement possible aux zones de déploiement. Placez ensuite les structures légères de façon équitable entre le complexe et les zones de déploiement. Placez les 10 caisses d'équipement dans les pièces du complexe.

Le joueur qui en ramène le plus dans sa zone de déploiement (à 1 NSL de son bord de table) a gagné. Les bonus contenus dans les caisses peuvent être utilisés, mais ceux qui ne marchent qu'une fois ne comptent pas pour la victoire s'ils ont servi.

Un pion ne peut transporter qu'une seule caisse à la fois.

En cas d'égalité, le joueur qui a infligé le plus de pertes (en PA) remporte la partie.



Cameron (ce scénario se joue en deux manches)

Le joueur de la légion choisit 250 points et fabrique sa base au milieu de la table avec tous les éléments qu'il désire. Il place ses pions dedans.

Il prend aussi toutes les caisses d'équipement et peut les attribuer à ses pions avant le début de la partie.

Le joueur zirl prend l'ensemble des pions Zirl contenus dans la boîte et se place où il veut autour de la base, ses pions touchant le bord de la table.

Comptabilisez le nombre de tours que le joueur de la Légion réussit à tenir avant extermination totale.

Inversez ensuite les rôles.

Le joueur zirl prend 250 points et construit sa base. Il prend aussi toutes les caisses d'équipement et peut les attribuer à ses pions avant le début de la partie.

Le joueur de la légion prend tout les pions Légion de la boîte et se place où il veut autour de la base, ses pions touchant le bord de la table.

Celui qui tient le plus longtemps (en nombre de tours) a gagné.



Attaque/défense

Ce scénario est intéressant pour initier un ami à Frontières. Faites-lui jouer le défenseur en mode facile ou l'attaquant en mode difficile. Si vous connaissez tous les deux le jeu, nous préconisons le mode équilibré.

Pour une partie facile pour le défenseur :

L'attaquant a le même nombre de PA que le défenseur.

Pour une partie équilibrée :

L'attaquant a une fois et demie le nombre de PA du défenseur.

Pour une partie difficile pour le défenseur :

L'attaquant a deux fois le nombre de PA du défenseur.

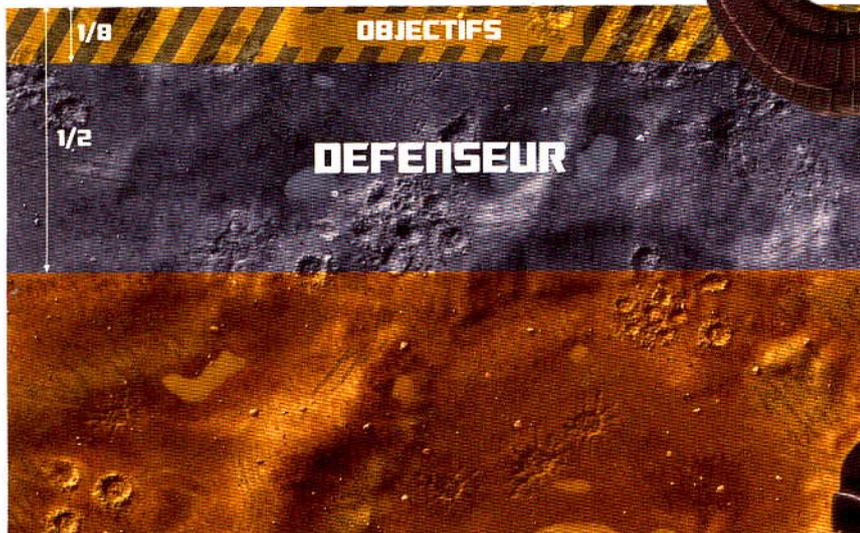
Du nombre de PA alloué au défenseur dépend la durée de la partie.

Divisez la table en deux parties égales. Dans celle que va utiliser le défenseur, placez au moins deux bâtiments et autant de couloirs que vous voulez. Dans l'autre partie, placez les structures légères.

Placez trois objectifs dans la zone du défenseur. Ils doivent être à une réglette les uns des autres et dans le quart supérieur du bord de table du défenseur (cf. croquis).

Le défenseur déploie ses troupes dans toute sa zone. L'attaquant place ses pions sur le bord opposé de la table. Ses pions doivent toucher le bord de la table.

L'attaquant gagne quand il finit un tour avec un pion sur chaque objectif. Le défenseur gagne quand l'attaquant ne peut plus tenir les objectifs (quand il n'a plus assez de pions pour le faire).

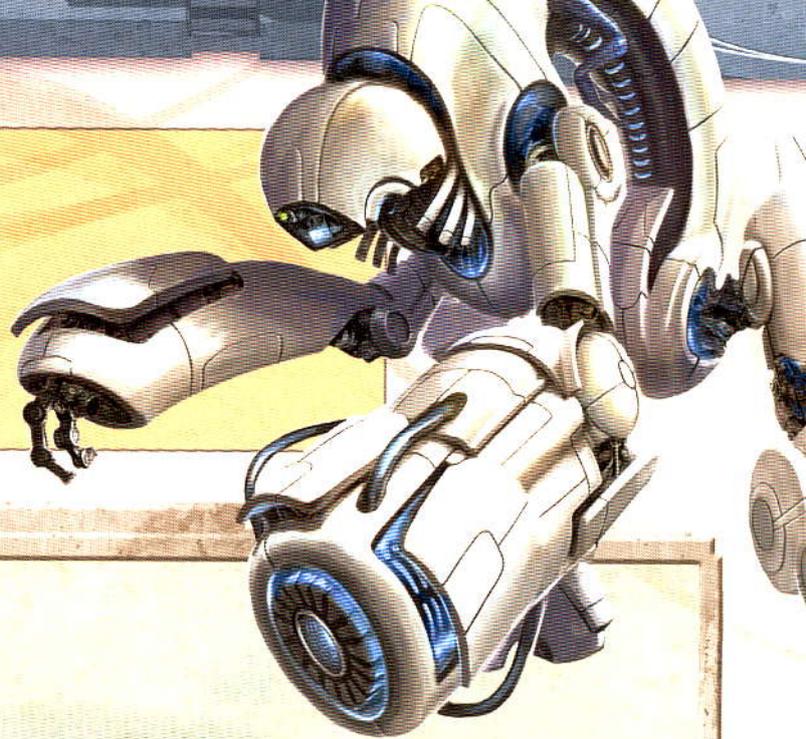


- ▶ *Frontières est un jeu créé par Yann et Clem.*
- ▶ *Le design graphique est de Yann, Clem, Thierry Masson et l'Asmodée Beauty Creation Team.*
- ▶ *Couverture de Stéphane Gantiez.*
- ▶ *Design des Zirls par Corentin.*
- ▶ *Corrigé par Alycia Simonnet.*

- ▶ *Merci à nos femmes qui nous ont supportés sans rien y comprendre.*
- ▶ *Merci à la mère à JC.*
- ▶ *Merci à Asmodée pour leur patience et leur confiance.*
- ▶ *Merci à Erwan, Ben, Stan et tout les autres qui ont testé le jeu.*
- ▶ *Merci à Corentin.*

La liberté ou ta mort !

- 1) PHASE DE PRÉPARATION ;
- 2) PHASE D'ORDRES ;
- 3) PHASE D'ACTIVATIONS ;
 - 1) Déplacement,
 - 2) Tir,
 - 3) Utilisation d'une carte d'actions,
 - 4) Utilisation d'une capacité spéciale.
- 4) PHASE DE RÉSERVE.



Action de réserve



Bouclier



Camouflage



Charge



Fumigènes



Grenade



Infiltration



Largage



Mécanicien



Médecin



Missile



Missile
Petit gabarit



Ordinateur de visée



Ordre



Ordres automatiques



Pas de tir



Sniper



Tir en rafales



Tir indirect
Grand gabarit



Transformation



Transport de troupes



Trépied



Véhicule ouvert



Vol