

## Vampires Apocalypse

### Caractéristiques d'une figurine :

Les capacités d'une figurine de base (comme les Stormtroopers par exemple) sont représentées par 2 caractéristiques seulement, leur capacité de Tir (T) et leur capacité de Combat (C) en mêlée.

Ce sont des seuils à atteindre, ainsi une capacité de Tir 4+ (notée T4+) veut dire qu'à portée normale la figurine devra faire 4 ou plus sur un jet de D6 pour toucher sa cible. Ce seuil pourra éventuellement être modifié en partie par les circonstances du tir (tir à longue portée, cible cachée à plus de 50 % par un obstacle, ou bien celle ci dispose d'une armure telle qu'un Gilet pare-balles).

**Tir (noté T) :** c'est le seuil à partir duquel une figurine cible est touchée par un tir. Meilleur est la compétence en tir de la figurine, plus bas est ce seuil. Exemple : T3+

**Combat (noté C) :** c'est le seuil à partir duquel une figurine attaquant une autre au corps à corps touche sa cible, et aussi le seuil à partir duquel l'autre pare l'attaque. Exemple : C4+

Pour les figurines spéciales telles que les Vampires, Loups Garous, Héros ou véhicules viennent s'ajouter 4 autres caractéristiques.

**Nombre d'attaques en corps à corps (noté A) :** C'est le nombre d'attaques au corps à corps que peut effectuer la figurine par action de combat. Par défaut ce nombre de 1.

**Sauvegarde (noté S ou Svg) :** Il s'agit encore d'un seuil qu'il s'agit d'atteindre pour se protéger d'un tir, entre autres grâce à des réflexes foudroyants ou bien grâce à une capacité de régénération. Exemple : S4+.

**Volonté (noté V ou Vol) :** C'est la capacité qu'ont les Vampires et certains humains à imposer leur Volonté à d'autres. Il s'agit encore d'un seuil. Exemple : V2+

**Endurance (noté E ou End) :** C'est le nombre de touches (que ce soit au tir ou au corps à corps) que peut subir une figurine (en général des Vampires, Loups Garous ou des véhicules) avant d'être tués ou détruits. Par défaut une figurine a une Endurance de 1 et donc une touche suffit pour la tuer.

**Note importante :** Un seuil est au minimum de 2+ et au maximum de 6+, quelques soient les modificateurs qu'on lui adjoint.

### Règles de Tir :

Pour toucher une figurine adverse au tir, le tireur doit lancer un D6 et faire un score supérieur ou égal à la valeur indiquée par sa caractéristique de Tir. Si il est réussi, la cible est touchée et éventuellement morte (si elle n'a qu'un d'Endurance et pas de Svg). La portée d'une arme de tir est notée P ou Por et correspond à la portée de l'arme en pas. Pour obtenir la portée longue, doublez cette valeur.

Ce seuil de tir peut être modifié dans les circonstances suivantes :

**Le tireur porte un arme lourde** : Le seuil de tir est diminué de 1 (Exemple : T4+ devient T3+)

**-Le tireur s'est concentré en première action (il a "visé")** : Le seuil de tir est diminué de 1 (Exemple : T3+ devient T2+)

**-Le tireur tire à longue portée** : c'est à dire une distance comprise entre la portée et le double de la portée de l'arme. Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1 (Exemple : T4+ devient T5+)

**-La cible est cachée par un obstacle qui la couvre à plus de 50 % pour le tireur**: Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1 (Exemple : T4+ devient T5+)

**-La cible porte une armure** : Dans ce cas le seuil de tir est augmenté de 1 (Exemple : T4+ devient T5+)

**Note Importante** : On utilise les lignes de vue réelles, ce que voit une figurine c'est ce qu'on voit à partir de la tête de la figurine. Une figurine ne peut tirer à travers une figurine alliée ou adverse.

**Sauvegarde** : Une figurine qui devrait normalement subir une touche venant d'un tir et disposant d'une Sauvegarde doit lancer un D6. Si le score obtenu est égal ou supérieur à son seuil de Svg alors la touche est annulée. Exemple : Une figurine avec S4+ subit une touche de tir, il lance un D6 et obtient 5. Dans ce cas la touche est annulée et son Endurance n'est pas diminuée de 1.

**Endurance** : Une figurine ayant une valeur d'Endurance peut subir autant de touches que sa valeur d'Endurance avant d'être éliminée.

**Fréquence d'une arme de tir (noté F ou Fre)** : C'est le nombre de tir que peut effectuer la figurine par action de tir. Les cibles de chaque tir peuvent être différentes.

**Zone X pas** : Une arme avec l'annotation zone X pas inflige une attaque de tir à toute figurine (alliée ou adverse) à moins de X pas.

**Rechargement** : Après un tir, la figurine doit utiliser une action pour recharger l'arme avant de pouvoir retirer à nouveau.

### **Règles de Combat au corps à corps :**

Un combat au corps à corps se déroule de la manière suivante : la figurine attaquant l'autre doit lancer un D6 et obtenir un score égal ou supérieur à son seuil de Combat. Si c'est le cas le défenseur risque de subir une touche et doit alors lui aussi lancer un D6. Si le défenseur n'obtient pas un score égal ou supérieur à son seuil de Combat il subit la touche.

Si le défenseur a réussi à obtenir un score égal ou supérieur l'attaquant a le choix de faire reculer ou non de un pas le défenseur.

**Armure** : Le seuil de défense du défenseur est diminué de 1, mais uniquement en défense et non en attaque (ainsi C4+ passe à C3+ en défense)

**Figurine mise à terre** : Une figurine mise à terre ne peut se défendre tant qu'elle ne s'est pas relevée.

**Deux armes de corps à corps** : La figurine dispose de deux attaques contre lesquelles la figurine adverse peut se défendre.

**Bouclier** : Un bouclier offre une sauvegarde de S3+ contre les tirs et diminue le seuil de Combat de 1. Par exemple C5+ passe à C4+. Il ne peut être porté avec une arme de mêlée lourde ou une Tronçonneuse.

**Nombre d'attaques en corps à corps (noté A)** : C'est le nombre d'attaques au corps à corps que peut effectuer la figurine par action de combat. Par défaut ce nombre de 1. La cible de plusieurs attaques n'est pas forcément la même pour chaque attaque.

**Surnombre** : Le seuil de défense du défenseur est augmenté de 1 par adversaire en surnombre (c'est à dire de plus que 1), mais uniquement en défense et non en attaque (ainsi C4+ passe à C5+ en défense).

Si dans deux groupes de figurines adverses engagées les unes avec les autres il y a surnombre d'un des groupes, le joueur contrôlant ce groupe en surnombre détermine des sous-groupes comme cela l'arrange du moment qu'il respecte le fait qu'aucune figurine du groupe adverse se retrouve sans au moins un adversaire. Les phases de combat doivent être effectuées alors entre figurines du même sous-groupe, et les bonus de surnombre s'appliquent normalement pour chaque sous-groupe.

### Déroulement d'un tour de jeu :

Ce jeu est un jeu qui se joue par tours de jeu. Au début de chaque tour on lance un D6 pour déterminer quel joueur a l'initiative (par exemple sur un 4+ le joueur 1, sinon le joueur 2). Si il y a plus de 2 joueurs, chacun lance un D6 et l'initiative se fait par ordre décroissant de score. Relancez un D6 pour chaque joueur en cas d'égalité jusqu'à ce qu'ils soient départagés.

### Phases d'activation :

Une figurine ne peut être activée qu'un fois par tour, activation au cours de laquelle elle devra faire toutes ses actions.

Le tour est découpé en plusieurs phases d'activation, et au cours de chacune des phases d'activation un certain nombre de figurines vont pouvoir être activées.

En effet certaines figurines ont la règle Meneur qui leur donne droit à une phase d'activation spécifique et au cours de laquelle d'autres figurines vont pouvoir être activées. Du fait qu'une figurine n'a le droit qu'à une activation par tour, une figurine, qu'elle soit Meneur ou non, ne pourra être activée que pendant une seule phase d'activation, quelque soient les circonstances.

Chaque Meneur a une bulle de commandement, de portée 3 pas. Une figurine est dans la bulle de commandement d'un Meneur si il se trouve à une distance inférieure à la portée de la bulle de commandement. Une figurine peut se trouver dans la bulle de commandement de plusieurs Meneurs.

Chaque Meneur a donc une phase d'activation qui lui est propre.

Lors de sa phase d'activation d'un Meneur on peut aussi activer autant de figurines alliées que l'on veut parmi celles qui se trouvent dans la bulle de commandement du Meneur au début de sa phase d'activation **et à condition qu'elles n'aient pas encore été activées ce tour ci lors d'une autre phase d'activation d'un autre Meneur.**

Lors de la phase d'activation d'un Meneur, on peut activer les figurines (Le Meneur et les figurines non Meneur que l'on veut et peut activer) dans n'importe quel ordre.

Il y a alternance entre les phases d'activation des Meneurs de chaque camp, en commençant par la phase d'activation d'un Meneur du camp qui a l'initiative (Joueur 1).  
**Ce qui donne Phase du Meneur 1 (Joueur 1) – Phase du Meneur 1 (Joueur 2) – Phase du Meneur 2 (Joueur 1) – Phase du Meneur 2 (Joueur 2)**  
et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Meneur à activer dans aucun camp.

Ainsi une fois les phases d'activation des Meneurs passées il ne reste que des figurines non Meneur qui n'ont pas été activées lors de la phase d'activation d'un Meneur de son camp.

Auquel cas on procède à la phase d'activation des figurines non Meneur du joueur 1 qui n'ont pas encore été activées, puis à la phase d'activation des figurines non Meneur du joueur 2 qui n'ont pas encore été activées.

Les Meneurs peuvent être activés dans n'importe quel ordre.

Il est possible qu'un camp ait moins de Meneurs que l'autre, auquel cas on procède d'abord aux phases d'activation des Meneurs restant du joueur en ayant le plus, avant d'activer le reste des figurines de chaque joueur.

Il est conseillé d'utiliser un moyen (tel que des jetons, différent de ceux indiquant l'état sonnés, tels que des jetons verts par exemple) pour bien retenir quelles figurines ont été activées pendant le tour et lesquelles restent à activer.

**Activation de groupe :** Toutes les figurines d'une même phase d'activation peuvent effectuer ensemble un mouvement puis initier ensemble une phase de combat contre une figurine adverse pour tous bénéficier du bonus de surnombre.

### **Activation d'une figurine :**

Une figurine a deux actions par activation, dont l'une d'entre elles doit obligatoirement être l'une des suivantes :

- soit un déplacement égal à son Mouvement selon n'importe quelle trajectoire.
- soit l'action de se concentrer sur sa deuxième action (viser au tir, se concentrer sur l'utilisation d'un Pouvoir spéciale, sur une action spéciale, etc)
- soit l'action de recharger son arme.
- soit rien

L'autre action peut être une des actions suivantes :

- Course : si la figurine s'est déplacée lors de la première action elle peut se déplacer en plus d'un demi fois son Mouvement selon n'importe quelle trajectoire.
- Si elle a une arme de tir la figurine peut tirer.
- Elle peut effectuer une phase de combat en mêlée si elle est en contact socle à socle (du moins, à moins de 0,5 pas) avec une figurine adverse.
- Si la figurine a des Pouvoirs spéciaux, elle peut essayer d'en utiliser un.
- Elle peut recharger son arme.
- Elle peut éventuellement effectuer une action spéciale telle qu'actionner un levier, déverrouiller une porte, se camoufler, etc.

## **Présentation des factions :**

### Humains :

Une figurine humaine sans arme de corps à corps est considérée comme n'ayant pas d'attaque de mêlée ni de défense (en cas d'attaque réussie par un adversaire son Endurance est automatiquement réduite de 1). On note cela par un CX en lieu et place de caractéristique Combat.

Le Combat C d'un humain évolue en fonction de son arme utilisée :

- C6+ si il dispose d'une arme légère telle qu'une dague, matraque ou une arme improvisée (une arme de tir à 2 mains peut servir d'arme improvisée).
- C5+ si il dispose d'une arme moyenne telle qu'une machette ou une barre à mine.
- C4+ si il dispose d'une arme lourde telle une batte ou un club.
- C3+ si il est équipé d'une tronçonneuse.

**Un humain peut être équipé d'un bouclier et/ou d'une armure.**

Sa compétence de tir dépend de son rang :

- T6+ pour les Novices
- T5+ pour les Survivants
- T4+ pour les Vétérans

**Sauvegarde des Vétérans :** Les Vétérans survivants ont développé des réflexes et une résistance qui leur permettent de survivre à des blessures qui en tueraient d'autres. Ainsi ils ont une sauvegarde S6+.

**Art Martial :** Un humain avec la règle Art Martial voit son seuil de Combat diminué de 1. Ainsi, même sans arme il a C6+. Avec une dague il a C5+ et ainsi de suite.

Les armes de tir accessibles aux humains sont les suivantes :

- Pistolet : P7 pas
- Fusil à pompe : P7 pas, Arme lourde, Zone 0,5 pas
- Fusil : P20 pas
- Pistolet Mitrailleur : P7 pas, F2
- Fusil d'assaut : P14 pas, F2
- Arc : P14 pas, Silencieux
- Arbalète : P20 pas, Silencieux, Rechargement
- Cocktail Molotov/Grenade/Dynamite : P5 pas, Zone 1,5 pas
- Grenade fumigène : P5 pas, Fumigène
- Lance Grenade : P10 pas, Arme lourde, Zone 1 pas

**Fumigène :** Choisir un point à portée et en ligne de vue du tireur. Si cette attaque touche, elle ne fait aucun dégât mais implique de placer un marqueur Fumigène sur le point cible. Un marqueur fumigène bloque les lignes des vue sur un cube de côté 2 pas.

**Spécialistes :** Les humains disposent dans leurs rangs de spécialistes de plusieurs corps de métier, tels que prêtres, médecins, commandos spécialisés dans le camouflage, assassins, et même de mentalistes qui ont développé leurs dons de manière décuplée depuis la grande infection.

## Vampires :

Une figurine Vampire dispose d'une force exceptionnelle au corps à corps et même sans arme elle a une valeur de Combat de 5+. Toutefois les Vampire affectionnent les armes plus chevaleresques que les humains et n'utilisent que des dagues ou des épées.

Le Combat C d'un Vampire évolue ainsi en fonction de son arme utilisée :

- C5+ si il est sans arme
- C4+ si il a une dague
- C3+ si il a une épée

Doté de réflexes hors normes, les vampires sont de bien meilleurs tireurs que les humains :

- T5+ pour les Jeunes Sangs
- T4+ pour les Vampires
- T3+ pour les Tueurs

**Sauvegarde des Vampires :** Grâce à leur faculté de régénération les Vampires disposent d'une sauvegarde qui dépend de leur rang :

- S5+ pour les Jeunes Sangs
- S4+ pour les Vampires et les Tueurs

**Spécialistes du Combat :** Les Tueurs vampires sont des spécialistes du combat et disposent donc de deux attaques en mêlée avec A2 pour les Tueurs.

**Sensibilité aux UV :** Les Vampires sont extrêmement sensibles aux Ultra-volets tels que ceux de la lumière du soleil ou de munitions à UV, qui annulent leur Sauvegarde.

Toujours dans leur état d'esprit conservateur les Vampires sont limités aux armes de tirs suivantes :

- Pistolet : P7 pas
- Fusil : P20 pas
- Pistolet Mitrailleur : P7 pas, F2
- Fusil d'assaut : P14 pas, F2
- Arc : P14 pas, Silencieux
- Arbalète : P20 pas, Silencieux, Rechargement
- Grenade fumigène : P5 pas, Fumigène

**Pouvoirs vampiriques :** Parmi les Vampires se trouvent des Vampires plus puissants qui ont entre autres le pouvoir d'imposer leur volonté aux autres créatures, que ce soit aux morts ou aux vivants.

**Magie du Sang :** A moins d'être complètement détruit par les UV ou un pieu en plein cœur, un Vampire peut être soigné par un autre Vampire qui lui donne à boire de son sang, ce qui fait de chaque Vampire un soigneur potentiel pour ses congénères.

## Loups Garous :

Les loups garous peuvent exister sous deux formes, l'une ressemblant à un humain, l'autre, bestiale, ressemblant à un grand loup humanoïde.

Sous sa forme humaine le Loup Garou n'est ni plus fort ni plus dangereux qu'un humain, toutefois il peut se servir d'armes. Tandis que sous sa forme bestiale il est bien plus massif et puissant, bien que désarmé.

Sous sa forme humaine ses capacités sont les mêmes qu'un humain de base :

Le Combat C d'un Loup Garou sous forme humaine évolue en fonction de son arme utilisée :

-C6+ si il dispose d'une arme légère telle qu'une dague, matraque ou une arme improvisée (une arme de tir à 2 mains peut servir d'arme improvisée).

-C5+ si il dispose d'une arme moyenne telle qu'une machette ou une barre à mine.

-C4+ si il dispose d'une arme lourde telle une batte ou un club.

Un Loup Garou sous forme humaine peut être équipé d'un bouclier.

Sa compétence de tir est de T5+ et sa Sauvegarde due à la régénération de S6+.

**Transformation bestiale :** Le Loup Garou peut se transformer en sa forme bestiale au prix d'une action, il ne peut alors retrouver sa forme humaine de la partie. Il ne peut plus se servir d'armes et ses capacités dépendent de son rang :

-C4+ ; A2 ; S5+ ; E2, Rapide pour les Louveteaux

-C3+ ; A2 ; S4+ ; E2, Rapide pour les Loups Garous

**Rapide :** Cette figurine a un déplacement de base de 7 pas au lieu de 5 normalement.

**Sensibilité à l'argent :** Les Loups Garous craignent les armes et munitions en argent qui annulent leur sauvegarde.

Les armes de tir accessibles aux Loups Garous sous forme humaine sont les suivantes :

Pistolet : P7 pas

Fusil à pompe : P7 pas, Arme lourde, Zone 0,5 pas

Fusil : P20 pas

Pistolet Mitrailleur : P7 pas, F2

Fusil d'assaut : P14 pas, F2

Cocktail Molotov/Grenade/Dynamite : P5 pas, Zone 1,5 pas

Grenade fumigène : P5 pas, Fumigène

Lance Grenade : P10 pas, Arme lourde, Zone 1 pas