

Rezolution™ Apprendre à jouer rapidement

Bienvenue en 2175 : les derniers événements ont conduit la race humaine au seuil de son premier conflit majeur depuis les 100 dernières années.

Bienvenue à l'aube de la guerre ; c'est ici que commence le conflit qui va déchirer les galaxies et c'est ici que tout commence...

Prenez le contrôle d'un groupe d'élite et découvrez la vérité qui se cache derrière les mensonges. La guerre qui couvait depuis des dizaines d'années entre les corporations est sur le point d'éclater et de diviser la race humaine comme jamais auparavant.

Ces règles sont une introduction au jeu de figurine Rezolution™ et n'ont pas pour objectif de remplacer le livre de règles principal. Pour prendre connaissance des règles complètes ainsi que les options avancées, référez-vous au livre de règles principal Rezolution : "Un futur de ténèbres" . Elles contiennent aussi les listes complètes de factions pour l'héroïque CSO, les Ronins sans foi ni loi, l'APAC force et les terrifiants Dravani ! Avec son background, ses dessins, son guide de peinture et de décors, le livre de règles principal vous donne la possibilité de livrer des batailles ou de diriger une campagne complète. Il possède aussi une section complète en couleurs qui met en lumière la beauté des figurines peintes issues du jeu. Rezolution™ : "Un futur de ténèbres" est disponible dans tous les bons magasins de figurines – êtes-vous prêt pour cette guerre ?

Comment Jouer

Pour Jouer à Rezolution™ vous aurez besoin de quelques figurines Rezolution™ avec leurs cartes de jeu, une surface de jeu plate (120cm x 120cm), quelques décors, (le CD-ROM inclus dans le kit de départ contient suffisamment de décors à monter pour commencer à jouer), des dés à six faces et un ami avec son propre commando Rezolution.

Jeter les dés

Les jets de dés les plus fréquents à Rezolution™ sont les jets d'Opposition, les jets de "Chiffre Cible" et les jets de Dégâts. Les jets d'Opposition sont les jets où vous et votre adversaire jetez 2d6 et additionnez le total obtenu à un attribut. Par exemple : lorsque vous tentez de tirer sur une figurine, jetez 2d6 et rajoutez la CAD du tireur à votre total ; votre adversaire, pour esquiver, jettera 2d6 et ajoutera son attribut TAG – le joueur avec le score le plus élevé gagne. Un joueur tente un jet de "Chiffre Cible" en jetant 2d6 et ajoute l'attribut approprié et tente d'égaliser ou de battre un "Chiffre Cible" défini. Si un joueur obtient un double 6, ceci signifie qu'il a obtenu un Succès Critique et certains effets supplémentaires peuvent s'appliquer ; à l'inverse, sur un double 1, c'est un Echec Critique.

Les Cartes de données

Une carte de données regroupe toutes les informations nécessaires pour chaque figurine afin qu'elle puisse être utilisée pour le jeu Rezolution™.

Les attributs de la figurine sont recensés sur la première face de la carte sous la forme des abréviations suivantes :

MVE – le Mouvement maximum que peut parcourir la figurine en centimètre.

CAD – la Capacité d'Attaque à Distance de votre figurine. Pour attaquer, faire un jet d'Opposition et ajouter son attribut CAD.

CAC – lorsque deux figurines rentrent en contact pour un Corps A Corps, elles jettent toutes les deux un jet d'Opposition et ajoutent leur CAC respectif pour déterminer le gagnant.

TAG – la Taille et l'AGilité de la figurine. Pour se défendre d'une attaque à distance, faire un jet d'opposition et ajouter son TAG.

BDY – l'attribut Body représente la résistance du personnage. Il est utilisé durant le jeu dans les cas suivants :

1. L'attribut BDY d'un personnage est utilisé comme "Chiffre Cible" lorsqu'un adversaire a réussi un jet d'attaque. L'attaquant doit réussir un jet de dés égal ou supérieur à l'attribut BDY pour le blesser.
2. En combat corps à corps, un D6 supplémentaire est attribué pour chaque point de votre attribut BDY supérieur à celui de votre adversaire.

COUR – l'attribut Courage est utilisé pour tous les tests COUR : les tests basés sur le moral.

HAK – l'attribut "Hacking" donne la possibilité à certains personnages d'influencer les éléments électroniques ou robotiques du jeu, de télécharger des données et d'attaquer d'autres "Hacker" à travers la Matrice.

POU – cet attribut est utilisé lorsqu'un joueur tente d'utiliser un Pouvoir Mental. Cet attribut s'utilise de la même façon que pour la CAD ou CAC.

REAC – l'attribut REAC d'un personnage est utilisé pour déterminer l'ordre de jeu pour la phase de contrôle.

Le tour de jeu

Un tour de jeu est constitué d'une Phase de Contrôle et d'un nombre de phases alternatives jusqu'à ce que tous les personnages indépendants ou les équipes aient été activés. Au début de la phase de contrôle, les joueurs jettent chacun 2d6 et ajoutent au total, l'attribut REAC le plus élevé de leur Commando. Le joueur obtenant le score le plus élevé peut décider de jouer le premier ou choisir de laisser commencer son adversaire. Durant le tour de jeu, les joueurs peuvent activer une figurine ou le Commando complet ; la figurine peut alors se déplacer et réaliser une action, comme faire une attaque à distance ou engager un corps à corps. Un ordre peut aussi être donné au début du tour d'activation de la figurine, mais ces règles sont expliquées en détails dans les règles complètes Résolution™ : "Un futur de ténèbres". Une fois qu'un joueur a terminé d'activer son équipe ou une figurine, c'est au tour de l'adversaire d'en faire autant, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs aient activé toutes leurs figurines; un nouveau round peut alors commencer avec une nouvelle Phase de Contrôle.

Ordre des phases de contrôle

1. Jet de contrôle
2. Jet des effets spéciaux (poison, feux, ...)
3. Jet de dommage fatal
4. Ralliement des troupes
5. Mouvement obligatoire
6. Activation des figurines câblées

Mouvement

Une figurine peut avancer du nombre de centimètre égal à son MVE et effectuer une action si le joueur le choisit ; une figurine peut aussi courir, en doublant son MVE dans un tour de jeu, mais elle ne peut alors effectuer aucune autre action.

Une figurine peut en charger une autre pour l'engager en corps à corps – ceci peut se faire sur une distance totale égale à son MVE+10. Toutes les figurines d'une même équipe doivent toujours rester à moins de 7,5 cm les unes des autres. Si ce n'est pas le cas à la fin du tour de l'équipe, chaque figurine en dehors des 7,5 cm doit effectuer un test de moral (COUR). En cas d'échec la figurine devient stressée et ne peut entreprendre d'autre action pour ce tour.

Une figurine qui finit son mouvement peut être orientée dans la direction que vous souhaitez. En effet, pour pouvoir attaquer une autre figurine, celle-ci doit se trouver dans son champ de vision – un arc de cercle de 180° face à elle.

Les personnages indépendants peuvent rejoindre une équipe, ils doivent alors obéir aux règles de l'équipe pour le reste de la partie. Quand une équipe est activée, toutes les figurines qui la composent doivent achever leur mouvement avant d'entreprendre toute autre action.

Combat

Pour effectuer une attaque à distance (CAD), vous devez avoir une ligne de vue sur votre cible. Cela veut dire que vous devez être capable de tracer une ligne directe entre la figurine et sa cible. La cible doit être l'ennemi le plus proche dans votre ligne de vue. Une figurine amie peut bloquer une ligne de vue. Le joueur attaquant jette 2d6 et ajoute la valeur de son CAD, tandis que le défenseur jette 2d6 et ajoute son TAG. L'attaquant doit faire un score supérieur ou égal à celui du défenseur pour pouvoir le toucher. Si l'attaque se fait dans le dos, le défenseur n'ajoute pas son TAG à son jet de dés. Un succès critique lors d'une attaque, double les dommages ; un échec critique entraîne un enrayement de l'arme, qui devient inutilisable pour le reste de la partie. Un succès critique pour le défenseur entraîne l'annulation de ses dommages ; un échec critique par contre entraîne une touche automatique, de plus la figurine est considérée comme à terre même si elle survie.

Si une figurine rate son lancé de grenade, on doit jeter un dés de dispersion, pour déterminer le nouvel impact. La flèche indique la direction et le nombre, la distance en cm depuis la cible d'origine. Une figurine peut tenter de lancer une grenade sur une cible spécifique – le Valeur Cible est de 10.

En corps à corps, chaque joueur fait un jet d'opposition et ajoute son CAC; le vainqueur est celui qui a le score le plus élevé. Une figurine qui en charge une autre reçoit un bonus d'1d6 pour son jet de dommages, au premier tour seulement. En cas d'égalité, le combat est sans aucun effet pour ce tour. Si l'attaque est portée dans le dos, votre adversaire ne peut pas ajouter son CAC à son jet d'opposition, lors du premier tour de combat. Si l'attaque est un succès, elle compte comme un succès critique ; une attaque est considérée « dans le dos » si elle est portée dans son arc arrière. Un succès critique entraîne une touche automatique et double les dommages. Un échec critique se traduit pour l'attaquant par une touche contre lui et 2d6 dés de dommages supplémentaires en faveur de son adversaire.

Piratage informatique et Pouvoir Mentaux

Une figurine doit être « câblée » à la Matrice pour utiliser l'attribut HAK – ce qui veut dire qu'elle doit être en contact avec un Hard Point Terminal (HPT) (incluse dans le kit terrain du CD) ou tout autre point désigné de la table de jeu. Les hackers qui sont connectés peuvent s'attaquer les uns les autres même s'ils sont à chaque bout de la table aussi longtemps qu'il sont branché à un HPT. D'autres figurines peuvent aussi tenter d'utiliser les Hard Point Terminal, mais avec plus de difficulté que pour un hacker, car ils ne peuvent pas ajouter leur attribut HAK à leur jet de dés, seulement celui de leur

console. Toutes les options de piratage tel que les robots ou les systèmes agressifs sont expliqués en détail dans le livre de règle. Pour le moment considérez tous les systèmes comme des cibles neutres difficulté 10 ; un hacker doit réussir un jet de dés égal ou supérieur à cette Valeur Cible pour avoir accès au système.

Les figurines possédant des Pouvoirs Mentaux peuvent les utiliser pendant les phases d'action à leur tour seulement, en effectuant un jet d'opposition comme pour une attaque à distance ou au corps à corps. Dans ce cas l'attaquant utilise son attribut POU. Ils ne doivent pas seulement égaliser ou battre le jet de leur adversaire, mais ils doivent aussi égaliser ou battre la Valeur Cible de leur pouvoir mental pour qu'il fonctionne. Les pouvoirs mentaux télépathiques utilisent un jet d'opposition sur l'attribut COUR de leur adversaire (au lieu de TAG).

Les dommages

Lorsque vous avez touché votre cible il faut ensuite tenter de lui occasionner des dommages. Chaque arme possède son propre nombre de dés de dommages – il s'agit du nombre total de dés que vous jetez lorsque vous tentez de blesser une autre figurine. Pour blesser une figurine, il faut d'abord soustraire la valeur de l'armure de votre adversaire au nombre de dés que vous allez jeter. Par exemple si la figurine a une armure de 2 et que votre arme occasionne des dommages de 4d6, vous devez retirer 2 dés à votre jet, votre jet de dommages ne sera plus que de 2d6. La valeur d'armure de chaque figurine se trouve en haut à gauche de la carte qui lui correspond. Une fois la valeur d'armure enlevée, jetez vos dés de dommages. Chaque dés est traité individuellement et non ajoutés aux autres. Chaque dés doit être supérieur ou égal à l'attribut BDY de votre adversaire. Pour chaque 6, vous pouvez jeter à nouveau un dés de dommages additionnel, plus vous faites de 6 et plus vous additionnez les dommages ! Pour chaque dés qui blesse votre adversaire, il doit avancer d'un cran sur sa jauge des dommages (n'inscrivez rien sur la carte originale, faite une photocopie ou protégez-la par une pochette en PVC sur laquelle on peut écrire avec un stylo effaçable). Lorsqu'on avance sur la jauge des dommages, des numéros apparaissent, ils faut alors se reporter à la table ci-dessous : La Table des Dommages Critiques. Quand on arrive en haut de la jauge et qu'il ne reste plus aucun cran à monter, la figurine est considérée comme morte et retirée définitivement du jeu.

La Table des Dommages Critiques	
1 - 2	MORT La figurine est retirée du jeu
3 - 4	Assommé La figurine est assommé et étendu sur le sol. Jetez à nouveau un dés dans la prochaine phase de contrôle.
5 - 6	On ne peut pas laisser un homme à terre Modifiez votre jauge de dommages afin que cela n'arrive pas.

Une figurine tombée à terre ne peut pas bouger et compte comme une Valeur Cible de 10 pour toute figurine voulant lui tirer dessus à plus de 15 cm ; à moins de 15 cm la Valeur Cible est de 5. Un ennemi en contact socle à socle avec une figurine couchée peut tuer son adversaire, aucun jet de dés n'est requis et la figurine est automatiquement retirée du jeu.

Courage

Certaines situations tel qu'être pris sous le feu ennemi ou blessé au corps à corps, peuvent entraîner un stress.

Lorsqu'une figurine est blessée par un tir ennemi ; qu'une équipe perd 25% ou plus de son effectif en un tour ; qu'une équipe a perdu 50% ou plus de son effectif de départ ;

ou lorsque le commandant de l'unité (compétence commandement) est tué à moins de 15 cm d'une figurine amie ; une figurine doit faire un test de Moral (COUR) avec une Valeur Cible de 10 pour ne pas subir les effets du stress. Une figurine stressée ne peut pas se déplacer. Si une figurine rate un second test de moral, elle panique et s'enfuit de 2d6 cm vers le bord de table ami le plus proche. Une figurine doit aussi faire un test de moral si elle est blessée au corps à corps, en cas d'échec, elle panique automatiquement et s'enfuit. Lorsqu'une figurine fuit un corps à corps, son adversaire peut lui porter une attaque gratuite (CAC) avec une valeur cible de 8. Si la figurine survie, elle fuit normalement de 2d6. Les figurine en fuite peuvent tenter de se rallier durant la phase de contrôle.



<http://www.AberrantGames.com>

<http://www.RezolutionDT.com>