RED BUTTON'S NATION

PRESENTE :

FIRST WAVE

REVIVEZ L'APPARITION DES PREMIÈRES INVASIONS D'INFECTÉS DANS LE MONDE DE RED BUTTON'S NATION

PAR SAMY "ESPRIT" MARONNIER VERSION 1

SOMMAIRE

SOMMAIRE 2
INFORMATIONS 2
CREDITS 2
PRESENTATION 3
HISTOIRE 3
SYSTÈME OUTPOST 3
REGLES 4
FIGURINES 4
LIGNES DE VUE 4
REGLE LA PLUS IMPORTANTE 4
MATERIEL NECESSAIRE 4
CARACTÉRISTIQUES DES COMBATTANTS 4
MOUVEMENTS 4
TIR 5
CORPS A CORPS DES FANTASSINS 5
RAMASSER UNE RESSOURCE 6
CREATION D'UN GROUPE DE SURVIVANTS 7
CARACTÉRISTIQUES DES COMBATTANTS 7
EQUIPEMENT 7
CAPACITÉS SPÉCIALES 7
ARSENAL DE TIR 8
ARSENAL DE CORPS À CORPS 9
MISE EN PLACE D'UNE PARTIE 10
INSTALLATION DES DECORS 10
DEPLOIEMENT DES TROUPES 10
TOUR DE JEU 10
ENTREE EN JEU DES PNJS 10
BESTIAIRE 10
SCENARIOS 12
SCENARIO 1 : GUERRE DE POUVOIR 12
SCENARIO 2 : GRAND NETTOYAGE ... 12
SCENARIO 3 : ASSASSINAT DE LA LIGNEE 12
SCENARIO 4 : DIVERSION 12
REGLES COMPLEMENTAIRES POUR 13
RED BUTTON'S NATION 13
LES ENFANTS DU 13 13

INFORMATIONS

Les dispositions du code de la propriété intellectuelle «protègent les droits des auteurs sur toutes les œuvres de l'esprit quel qu'en soit le genre, la forme d'expression, le mérite ou la destination» (CPI, art. L. 112-1).
"Toute édition d'écrits, de composition musicale, de dessin, de peinture ou de toute autre production, imprimée ou gravée en entier ou en partie, au mépris des lois et règlements relatifs à la propriété des auteurs, est une contrefaçon et toute contrefaçon est un délit.
La contrefaçon en France d'ouvrages publiés en France ou à l'étranger est punie de trois ans d'emprisonnement et de 300000 euros d'amende. Seront punis des mêmes peines le débit, l'exportation et l'importation des ouvrages contrefaisants.
Lorsque les délits prévus par le présent article ont été commis en bande organisée, les peines sont portées à cinq ans d'emprisonnement et à 500 000 euros d'amende".
(Article L.335-2)

CREDITS

Règles du jeu : Samy "Esprit" Maronnier
Relecture et règles : Hugo "Minus" Nivesse, Vincent "Lixa" Vergne, Julien "Syntaxerror" Steux
Mise en page : Vincent "Lixa" Vergne
Conceptions graphiques : Vincent "Lixa" Vergne, Samy "Esprit" Maronnier
Textes : Hugo "Minus" Nivesse, Samy "Esprit" Maronnier

Jour 254: Rapport Lieutenant Daniels.
Hier tard dans la nuit, nous avons subi une attaque sur le côté nord du périmètre de sécurité. Il s'agissait probablement d'une attaque de pillards que la contamination à rendu assez fous pour nous attaquer. Malgré de nombreux tirs aucun corps n'a été retrouvé.
Jour 258: Rapport Lieutenant Daniels.
Notre dernière patrouille envoyée au nord ne donne plus de nouvelle depuis 36 heures. Les attaques ont repris cette nuit contre l'un de nos avant-poste, les deux seuls survivants sont gravement blessés et en état de choc. Nous avons enfin mis la main sur les cadavres de plusieurs assaillants. Ces derniers semblent avoir muté ou commencé à pourrir, je ne saurais dire exactement.
Jour 260: Rapport Lieutenants Daniels.
Nos deux camarades blessés lors de l'attaque de l'avant-poste, on dut être abattus. Apparemment infestés par la même maladie que nos assaillants. Ils ont sauvagement tué le personnel médical qui s'occupait d'eux. J'ai été mordu durant l'altercation et ai décidé de me faire placé en quarantaine.
Jour 269: Rapport soldat première classe Lewis.
Cela fait 3 jours que nous sommes cachés dans le hangar de munition. Nous n'avons plus rien à boire et manger. Nous ne sommes plus que 4. Peu après que nous ayons dû abattre le Lieutenant, tous les robots de combat qui étaient stockés dans les bâtiments ouest, se sont réactivés et nous ont attaqués. C'est dingue mais ça avait l'air d'être synchronisé avec l'assaut massif des infectés tout autour de la base. Si vous recevez ce message, sachez qu'avec les gars on va piéger tout le hangar avec ce qui reste de munition. A la prochaine attaque, on les laisse entrer et on fait tout sauter. De toute façon pour nous c'est foutu.

PRESENTATION

Dans RBN First Wave chaque joueur prend le commandement d'un groupe de survivants confrontés pour la première fois à la menace des infectés. C'est aussi à cette période que naquirent les premières rumeurs parlant d'un lien entre les infectés et les machines. Vous serez donc amené à lutter contre d'autres survivants et contre l'environnement hostile, à moins que les événements ne vous poussent à collaborer…

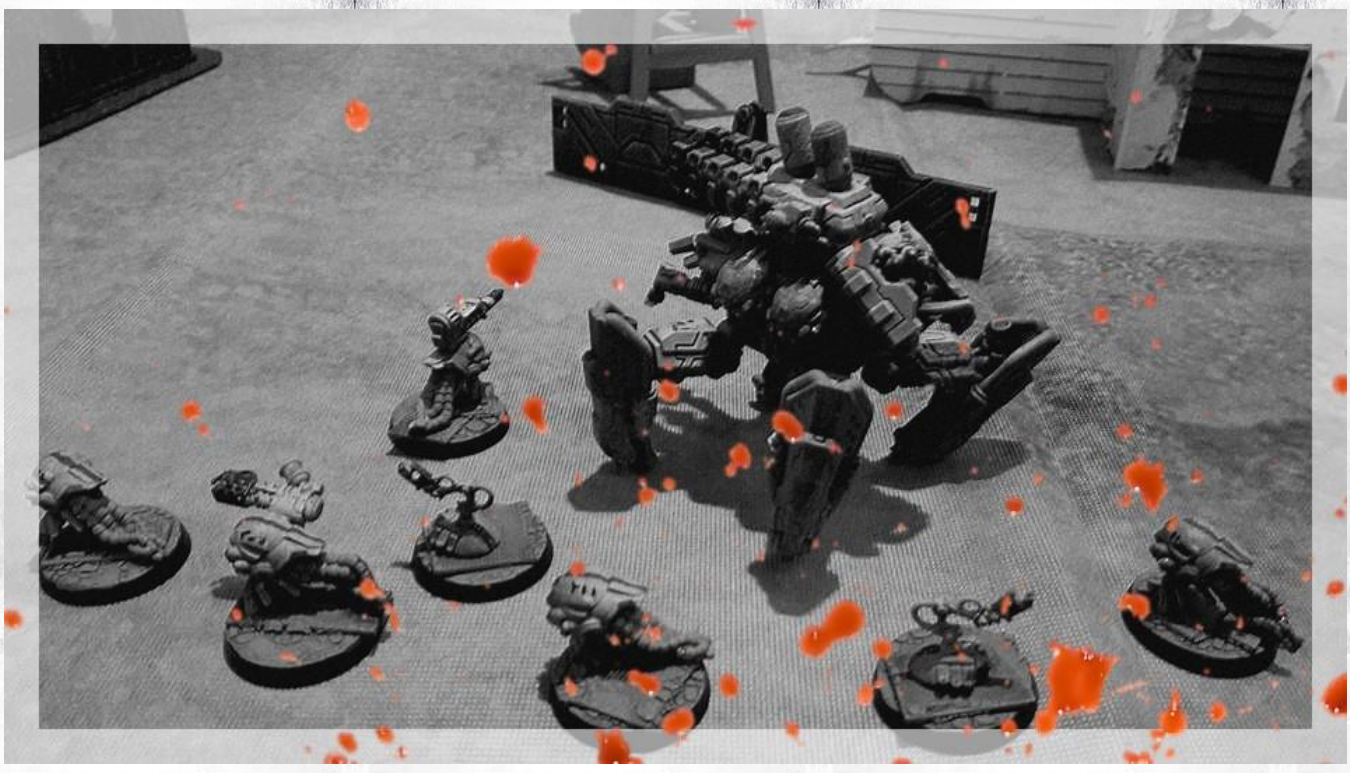
HISTOIRE

Une fois la grande catastrophe passée, les survivants se crurent chanceux, ils avaient survécu à la guerre, à la famine et au pillage des premiers jours. Malheureusement pour eux, une nouvelle menace était en train de prendre naissance près de ce qui restait d'une base militaire l'Outpost 13.
Une infection était en train d'affecter toute forme de vie, elle ne se contentait pas de tuer, elle transformait chaque malade en créature affamée.

SYSTME OUTPOST

Bien avant la Grande Catastrophe, un partenariat fut signé entre l'armée américaine et le plus grand fournisseur d'accès au réseau internet du monde. En échange d'un accès illimité aux données, le gouvernement américain protégeait, avec le meilleur équipement, tous les serveurs nécessaires à l'espionnage des populations. 21 Outpost furent dissimulés sur le continent et gérés par une intelligence artificielle nommée Pygmalion. Seuls 2 de ses centres ont échappés à la destruction, celui basé dans les sous-sols de l'ancienne Washington et le numéro 13, aujourd'hui inaccessible.

Pygmalion était l'intelligence artificielle la plus aboutie ayant vu le jour. Elle était capable d'étudier les êtres humains afin d'apprendre et de trouver par elle-même les solutions face à n'importe quel problème. Certains disent qu'étudier les humains au travers d'internet, a montré à Pygmalion le côté le plus sombre de chaque personne connectée. Elle en aurait tiré la seule conclusion possible… La fin de l'Humanité. Pour d'autres cette théorie ne nous sert qu'à rejeter la faute sur une machine plutôt que d'accepter d'assumer notre nature destructrice.



REGLES

FIGURINES

La constitution d'un groupe pour RBN First Wave est l'occasion de rassembler et de peindre tous types de figurines pour représenter vos survivants de l'apocalypse. Notez cependant que les règles ont été prévues pour des figurines de 25 à 35 mm. Les figurines doivent avoir leur socle compris entre 20mm et 40mm..

LIGNES DE VUE

Le jeu se joue en lignes de vue réelles, par souci d'équilibre on ignore les éventuelles bannières capes et armes pour déterminer une ligne de vue. Un modèle est considéré à couvert dès lors qu'une partie du modèle ou de son socle est derrière l'élément obstruant.

Les lignes de vues sont prises en compte depuis les yeux de la figurine représentant le tireur, ainsi les éléments de décors lui apportant un couvert (exemple: tireur derrière un muret) ne le pénalisent pas dans son tir.

REGLE LA PLUS IMPORTANTE

En cas de désaccord sur les règles, déterminez aléatoirement quelle interprétation appliquer, les choses seront plus claires en lisant les règles à tête reposée, une fois la partie finie, si un doute subsistait, n'hésitez pas à aller poser la question sur le forum, il s'y trouvera forcément quelqu'un pour y répondre. Et n'oubliez pas : ce n'est qu'un jeu, le plus important est que tous les joueurs autour de la table puissent s'amuser.

MATERIEL NECESSAIRE

-Des dés à 6 faces, appelés D6 (6 au minimum).
-Une table de jeu, de 60 cm sur 60 cm pour les petites parties à 90 cm sur 90 cm pour les plus grosses.
-Un mètre ruban pour mesurer les distances.
-Des marqueurs (blessé, infecté, munition, désorienté, immobilisé).
-Des figurines.
-Des pions ressources
-Des décors : des bâtiments, des couverts (tonneaux, rochers...). Comptez une dizaine minimum.
-Crayons et gommes ou feutres effaçables.

CARACTERISTIQUES DES COMBATTANTS

Valeur de tir : La caractéristique T détermine la qualité du combattant lorsqu'il s'agit d'utiliser une arme d'attaque à distance. T3 signifie qu'il faut obtenir 3 ou plus avec le 1D6 pour avoir une réussite.

Valeur de combat : La caractéristique C indique la qualité du combattant lorsqu'il s'agit de combattre au corps à corps. C4 signifie qu'il faut obtenir 4 ou plus avec le 1D6 pour avoir une réussite.

Points de vie : Les combattants ont aussi par défaut **3 points de vie**, c'est à dire qu'ils peuvent subir 2 blessures durant la partie avant d'être éliminés, la troisième leur étant fatale..

ACTIVATION.

Lorsqu'il est activé, un fantassin peut effectuer **3 actions** dans l'ordre de son choix, dont au maximum 2 mouvements et 2 actions de combats (tir et/ou corps à corps).

MOUVEMENTS

Lors d'un mouvement, pour calculer la distance maximum pouvant être effectuée durant l'action, on liste les terrains traversés et on retient celui qui est le plus pénalisant.

Sur route : 15 cm par action de mouvement
En terrain dégagé : 10 cm par action de mouvement
En terrain difficile : 5 cm par action de mouvement

ESCALADER

-5 cm par action, le combattant peut tenter une escalade risquée, il pourra se déplacer de 10 cm mais devra faire un test de chute.

TEST DE CHUTE

Lorsqu'un combattant doit faire un test de chute, on lance 2D6, si les deux résultats sont inférieurs à la valeur C de la figurine, celle-ci chute. Lors d'une chute, le combattant subit une blessure par tranche de 10 cm et reçoit un marqueur sonné. (Exemple chute de 15 cm de haut = 2 blessures car 2 tranches de 10 cm et un état sonné)

NAGE

Un combattant qui nage se déplace de 10cm par action de mouvement.

Attention danger: La mutation de la faune aquatique ayant déjà commencé, nager n'est pas sans danger. Lorsqu'un combattant fait une action de nager, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, il reçoit une blessure. S'il était déjà blessé, il recevra une blessure sur un résultat de 1 ou 2.

TIR

Lorsqu'un combattant tire, il dispose à la base de 3D6. À cela peut s'ajouter un nombre de dés lié à la puissance de l'arme utilisée. Chaque dé affichant un résultat supérieur ou égal à la valeur de tir du tireur est une réussite et chaque résultat de 6 compte pour 2 réussites.

Le nombre total de réussites permet de connaître l'effet du tir sur la cible. En fonction de la nature de la cible, on consulte la section appropriée Infecté ou Machine.

ANGLE DE TIR

À pied ou sur une monture, un fantassin a un angle de tir de 360°.

MALUS ET BONUS LIÉS À LA POSITION

Pensez à définir les couverts avant le début de la partie.

Tireur en hauteur par rapport à la cible	+1D6
Cible derrière un couvert léger (Végétation, porte en bois, fantassins...)	-1D6
Cible derrière un couvert lourd (Mur, ruine, véhicules, épave...)	-2D6

MUNITIONS

Si, lors d'un tir, un combattant obtient plus de 1 que de réussites, l'arme utilisée tombe à court de munitions : elle ne peut plus être utilisée durant la partie.

TIR DANS UN CORPS À CORPS

Tirer dans un corps à corps donne un malus de 2D6. De plus chaque 1 inflige une blessure à l'un des alliés (au choix du tireur) engagés dans ce même corps à corps.

BLESSÉ

Dès qu'un combattant est blessé, il subit une pénalité à tous ses jets de dés qui se feront avec 1D6 en moins.

TABLEAU DE TIR CONTRE UN INFECTÉ

REUSSITES	EFFET
0	Aucun.
1	La cible est désorientée.
2 À 3	La cible est immobilisée.
4 OU PLUS	La cible est éliminée de la partie.

TABLEAU DE TIR CONTRE UNE MACHINE

REUSSITES	EFFET
0	Aucun.
1 A 2	La cible est désorientée.
3 A 4	La cible est immobilisée.
5 OU PLUS	La cible est éliminée de la partie.

TABLEAU DE TIR CONTRE UN SURVIVANT

REUSSITES	EFFET
0	Aucun
1	La cible est sonnée.
2 À 3	La cible est blessée.
4 OU PLUS	La cible est éliminée de la partie.

CORPS A CORPS DES FANTASSINS

Lorsqu'un mouvement amène un combattant directement en contact avec un autre, ce mouvement est appelé "Charge" et il doit donner lieu à un corps à corps (combat qui coûte lui aussi une action pour l'attaquant). Un combattant ne peut charger un ennemi que s'il le voit au début de son action de mouvement. Pour charger, il faut donc 2 actions (une pour le mouvement et une pour le corps à corps). Les deux combattants jettent 3D6 plus ceux liés à la puissance de l'arme de corps à corps qu'ils choisissent d'utiliser, plus ou moins les éventuels bonus/malus de compétence, de blessure, etc. Celui qui obtient le plus de réussites (en fonction de sa valeur de combat C, un résultat > ou =) gagne le combat. La différence de réussites donne l'effet de l'attaque sur le perdant, un résultat de 6 compte pour 2 réussites. En cas d'égalité, on considère que

l'attaquant (celui qui a usé une action, en charge ou non) l'emporte avec une différence de réussite de 1.

"Il n'y a plus de règle ni de morale pour établir une société, il n'y a plus que la faim et la peur pour anéantir l'espoir" Tag retrouvé dans les ruines d'un camp de réfugiés.

Sonné / Désorienté

Lorsqu'un combattant est sonné ou désorienté, on place un marqueur correspondant près de lui. Lors de sa prochaine activation il perd une action par marqueur présent, puis on retire les marqueurs. Un combattant ne peut pas avoir plus de trois marqueurs sonné ou désorienté en même temps.

Un combattant **désorienté** verra son mouvement maximum divisé par 2 (arrondi au cm supérieur).

Inconscient / Immobilisé

Le combattant ne pourra rien faire lors de sa prochaine activation.

Un combattant **immobilisé** sera de plus automatiquement éliminé en cas de corps à corps.

Blessé

Dès qu'un combattant est blessé, il subit une pénalité à tous ses jets de dés qui se feront avec 1D6 en moins.

ENNEMIS MULTIPLES

Pour chaque ennemi, en plus du premier, avec lequel un combattant est en contact socle à socle, ce dernier perd 1D6 en corps à corps.

LIMITATION DURANT LE TOUR

Un même combattant ne peut pas participer de façon active à plus de 3 corps à corps durant le même tour. On entend par combat actif le fait de pouvoir occasionner des dégâts à l'adversaire. A partir du quatrième combat de corps à corps auquel il participe (qu'il en soit à l'origine ou simplement la cible), un combattant ne peut plus faire de dégâts, s'il gagne le combat, on estime qu'il a simplement évité les coups adverses.

QUITTER UN CORPS À CORPS

Au début de son activation, un combattant peut décider de quitter un corps à corps. Quitter un corps à corps coûte 1 action par ennemi en contact.

Exemple : Un combattant engagé avec deux ennemis devra dépenser 2 actions pour quitter un corps à corps (10cm max).

EFFETS DU CORPS À CORPS

Différence de réussites	Effet sur le perdant
1 à 2	Le perdant est **blessé** s'il s'agit d'un survivant et **immobilisé** dans les autres cas.
3 ou plus	Le perdant est éliminé de la partie

RAMASSER UNE RESSOURCE

Lorsqu'il est en contact avec un pion ressource, un combattant peut dépenser une action pour le ramasser. Le pion est retiré de la partie. Le joueur lance 1D6 et consulte le tableau suivant.(Voir aussi PNJ).

Tableau des ressources 1D6	
1-2	Vide
3	Munition neuve: le combattant devient immunisé contre les jets de munition ratés. De plus une fois durant la partie, il pourra relancer tous ses dés de tirs.
4	Lancez 1D6 1 à 4 Amphétamine: Le combattant gagne 1D6 au corps à corps jusqu'à la fin de la partie. 5 à 6 Mise en service: Placez un robot domestique en contact avec le combattant.
5	Lancez 1D6 1 à 4 Armure: le combattant possède désormais une armure. 5 à 6 Bouclier: le combattant gagne un bouclier (voir équipement page 7)
6	Lancez 1D6 1 à 2 Piège: le combattant reçoit une blessure 3 à 6 Trousse de soin: le combattant gagne la capacité Soigneur (le maximum de 1 par groupe peut être dépassé) jusqu'à la fin de la partie.

CREATION D'UN GROUPE DE SURVIVANTS

Le coût des combattants dépend de leurs caractéristiques, de leurs armes (3 maximum), d'éventuels équipements (exemple : armure) et de leurs règles spéciales (exemple : soigneur...). Comptez 150 points pour les petites parties et 300 pour les plus grandes.

CARACTERISTIQUES DES COMBATTANTS

Le tableau ci-dessous vous donne le coût en points d'un combattant en fonction de ses caractéristiques. Une fois les valeurs de caractéristiques achetées, vous pouvez vous référer aux listes d'armes de tir et de corps à corps pour le coût de l'armement (rappel : un combattant peut porter jusqu'à trois armes). De plus vous trouverez plus loin les coûts des équipements et des capacités spéciales. **Ajoutez 10 points au coût en PC total d'un combattant, ce prix représente une sorte de droit à la création.**

VALEUR T	VALEUR C	COÛT
- (pas de tir possible)	5+	0 point
5		2 points
	4	4 points
4		8 points
	3	12 points
3		16 points

EQUIPEMENT

ARMURE [10 POINTS] :

Un combattant avec une armure ne sera éliminé qu'à sa quatrième blessure. La première blessure reçue n'inflige pas de pénalité.

BOUCLIER [8 POINTS] :

Lors d'un combat ou d'un tir, l'adversaire perd 1D6 à son total de dés. De par son encombrement, le bouclier prend la place de 2 armes dans le maximum d'armes autorisées.

GRAPPIN/CORDE [1 POINT] :

Usage unique, permet de faire un m**ouvement dangereux** sans pénalité ni test de chute une fois par partie.

ENFANT [0 POINTS] :

Un enfant est éliminé après 2 blessures (au lieu de 3). Il n'a pas accès aux armes encombrantes. En contrepartie il peut à chaque fin d'activation décider de dépenser une action pour "se cacher", il sera alors invisible aux yeux des PNJ tant que ces derniers ont un autre survivant en ligne de vue.

CAPACITS SPCIALES

ANIMAL [-3 POINTS] :

Un animal ne peut pas porter d'autres armes que "Crocs" et Il ne peut pas effectuer l'action "ramasser une ressource".

CHEF [GRATUIT] : (1 obligatoire, 1 max)

Chaque groupe doit avoir un et un seul combattant désigné comme chef. Lorsqu'il est activé, le chef peut distribuer jusqu'à deux de ses actions à toute figurine "combattant" de son groupe qui se trouve dans un rayon de 20 cm. Ces figurines ne sont pas considérées comme étant activées. Une même figurine peut recevoir les 2 actions.

COMBATTANT ÉMÉRITE [10POINTS] :

En cas de combat multiple, le combattant ne perd aucun D6 malgré le surnombre de ses ennemis.

ECLAIREUR [6 POINTS] :

Les éclaireurs sont déployés après toutes les autres figurines joueurs. Ils peuvent être déployés n'importe où en dehors de la zone de déploiement de l'adversaire et doivent être à plus de 15 cm d'une figurine joueur ennemie ou d'un pion ressources et hors de vue de tous les survivants adverses.

SOIGNEUR [10 POINTS] : (1 max)

Lorsqu'il est en contact avec une figurine blessée, le soigneur peut dépenser 2 actions pour retirer 1 marqueur *blessé* ou une action pour retirer 1 marqueur *sonné* ou *désorienté*.

ARSENAL DE TIR

Une arme de tir est définie par son type, sa puissance à portée normale, sa puissance à portée longue ainsi que par sa ou ses règles spéciales.

TYPE D'ARME	PORTÉE /PUISSANCE		MUNITION DISPONIBLES	RÈGLES SPÉCIALES
Arme de jet	0-15 cm / +0D6		Poison Carnage Etourdissant Incendiaire	
Arbalète	0-15 / +1D6	+15-30 / +0D6	Poison	
Arc	0-40 cm /+0D6		Poison Incendiaire	
Fusil	0-30/ +2D6	+30-60/+1D6	Assommante Carnage Etourdissante	
Fusil de chasse	0-10/ +3D6	+10-20/ +1D6	Assommante Carnage Etourdissante	
Fusil d'assaut	0-30/ +3D6	+30-50/+1D6	Carnage	Rafale
Fusil de Sniper	0-30/ +1D6	+30-80/ +3D6	Poison Carnage	Critique, Encombrant, Lourde
Grenade	0-15 cm / +2D6		Incendiaire Poison Carnage Etourdissante Fumigène	Dégâts de zone, Lourde
Lance	0-15 cm / +1D6		Poison Incendiaire	Tir unique
Pistolet mitrailleur	0-20 cm/ +3D6	+20-30 cm /+1D6	Carnage	Rafale, Munitions limitées, Gunfight
Pistolet, revolver, zipgun	0-10 cm/+2D6	+10-20 cm/+1D6	Assommante Poison Carnage Etourdissante	Gunfight

RÈGLES SPÉCIALES

Critique : Lors d'un tir, en plus de valoir 2 réussites, tout résultat de 6 peut être relancé pour tenter d'obtenir une réussite supplémentaire (uniquement contre les fantassins). Dans le cas de cette relance, un 6 sera considéré comme une réussite simple et sans relance.

Dégâts de zone : On place le centre du gabarit de dégâts de zone (disque de diamètre 10 cm) au-dessus de la cible du tir (milieu du socle). Tous les combattants amis ou ennemis couverts (même partiellement) par le gabarit subissent le tir. Un jet de dés différent doit être appliqué à chaque cible.

Encombrant : Cette arme compte pour deux dans le total d'armes pouvant être portées par le combattant. A la base ce total est de trois.

Gunfight : Si un fantassin utilise 2 armes identiques dotées de la règle gunfight, il peut relancer les 1 obtenus à ses jets de tir.

Lourde : Tirer avec cette arme compte pour 2 actions de combat.

Rafale : Au moment de la déclaration du tir, le joueur peut répartir ses dés de tir, y compris ceux liés à la puissance de son arme, sur différentes cibles. Les cibles choisies doivent toutes se trouver dans une même zone de 10 cm de diamètre (même partiellement).

Munitions limitées : L'arme suit la règle de "munitions" classique, mais en plus de cela, on lance 1D6 après chaque tir. Sur un résultat de 1 l'arme ne pourra plus effectuer d'autre tir durant toute la partie.

MUNITION

En plus des munitions de bases, certaines munitions spéciales peuvent être utilisées. Elles donnent lieu à un surcoût au coût en points de l'arme concernée.
Le joueur doit déclarer quelle munition va être utilisée, on ne peut utiliser qu'un type de munition par tour.

Assommante

+3points

Portée courte uniquement / aucun dégât infligé

Les tirs ne peuvent jamais infliger de résultat **mort** ou **blessé**, à la place de ces résultats, la cible passe à l'état **Inconscient.**

Incendiaire :

+ 2points

Si la cible est blessée (avant effet d'armure), la cible reçoit un marqueur "feu". A chaque fin de tour la cible lance 1D6 : sur un résultat de 5 ou 6 le combattant est blessé et on laisse le marqueur, sur un résultat de 1 à 4 le marqueur est retiré (pas de blessure). Un combattant ne peut pas avoir plus d'un marqueur "feu" à la fois.

Poison :

+5points

A chaque fois qu'il blesse, lancez 1D6. Sur un résultat de 5-6 une blessure supplémentaire est infligée.

Carnage :

+5points

Une fois cette munition utilisée l'arme est considérée comme en rupture de munition.

En plus de valoir 2 réussites, tout résultat de 6 peut être relancé pour tenter d'obtenir une réussite supplémentaire. Dans le cas de cette relance, un 6 sera considéré comme une réussite simple et sans relance.

Etourdissante :

+3points

Tout combattant blessé par cette arme est en plus **sonné**.

Fumigène :

+ 2points

Une seule utilisation / aucun dégât infligé

Aucun dégât n'est infligé. A la place, si la cible devait être blessée ou tuée, le gabarit est placé sous la cible et bloque les lignes de vue (hauteur infinie) jusqu'à la fin du tour. Les figurines sous le gabarit peuvent se déplacer normalement.

ARSENAL DE CORPS CORPS

Une arme de corps à corps est définie par son type, sa puissance ainsi que par sa ou ses règles spéciales.

TYPE D'ARMES	PUISSANCE	RÈGLES SPÉCIALES	COÛTS
BATTE	+1D6	Encombrant Contondant	5 points
MÂCHOIRE	+1D6		3 points
EPÉE, KATANA, HACHE...	+1D6	Parade	8 points
HACHE A 2 MAINS, GRANDE ÉPÉE...	+2D6	Encombrant	5 points
LANCE	+1D6	Encombrant , Jet	2 points
TRONÇONNEUSE	+3D6	Encombrant , Carnage	10 points
PIED DE BICHE, MATRAQUE...	+1D6		2 points

RÈGLES SPÉCIALES

Carnage :

Lors d'un corps à corps, en plus de valoir 2 réussites, tout résultat de 6 peut être relancé pour tenter d'obtenir une réussite supplémentaire. Dans le cas de cette relance, un 6 sera considéré comme une réussite simple et sans relance.

Contondant :

Tout combattant blessé par cette arme est en plus sonné.

Encombrant :

Cette arme compte pour deux dans le total d'armes pouvant être portées par le combattant. A la base ce total est de trois.

Jet :

Cette arme peut aussi être utilisée comme arme d'attaque à distance. (Voir arsenal de tir).

Parade :

Lors d'un combat, l'adversaire perd 1D6 à son total de dés de corps à corps. Si un fantassin utilise 2 armes identiques dotées de la règle parade, il peut relancer les 1 obtenus à ses jets de combat.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

INSTALLATION DES DECORS

A moins que l'installation des décors ne soit imposée par le scénario, les joueurs doivent procéder comme expliqué ci-dessous.
Les joueurs se répartissent de manière équitable tous les décors qui seront mis en jeu. Les joueurs lancent 1D6, celui qui obtient le plus grand résultat décide qui commence à placer ses décors. Les joueurs installent chacun leur tour un décor, jusqu'à ce que tous soient installés.
Ensuite chaque joueur place 3 marqueurs ressources à plus de 15cm de sa zone de déploiement.

DEPLOIEMENT DES TROUPES

Chaque joueur lance 1D6. Le joueur qui obtient le plus haut résultat décide qui se déploie en premier. Le joueur qui commence place tous ses survivants, l'autre joueur fait de même. Si nécessaire, on procède au déploiement Des éclaireurs (voir capacités spéciales).

TOUR DE JEU

La partie est divisée en tours, qui sont composés de plusieurs phases:

PHASE 0 : INITIATIVE

Jet d'initiative : les joueurs lancent chacun 1D6, celui qui obtient le plus haut résultat gagne l'initiative. Il choisit l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer.

PHASE 1 : ACTIVATION DES VÉHICULES

A tour de rôle, les joueurs activent un survivant. Cela jusqu'à ce que les survivants en jeu aient tous été activés.

PHASE 2 : ACTIVATION DES ÉLÉMENTS PNJ (INFECTÉS ET MACHINES)

ENTRE EN JEU DES PNJ

Les PNJ peuvent arriver en jeu dans deux cas, soit lorsqu'un joueur ramasse un marqueur ressource soit lorsqu'une figurine rentre pour la première fois dans une pièce d'un bâtiment. Dans les deux cas on lance 2D6 et on consulte le tableau suivant.

2D6	Effets
2 à 5	Rien
6 à 7	1D3 humains infectés
8	1D3 chiens infectés
9	1 robot domestique
10	1 robot de chantier
11 à 12	1D3 robot militaire

Dans le cas d'un jet de dé suite au ramassage d'une ressource, le ou les PNJ sont placés en bord de table et à plus de 10cm de tout survivant (les PNJ d'un même groupe peuvent être séparés).
Dans le cas d'un jet de dé fait lors de l'entrée dans une pièce d'un bâtiment, le ou les PNJ sont placés à 5cm maximum du survivant.

ACTIVATION DES PNJ

Les PNJ sont tous activés durant la Phase 2 d'un tour de jeu. On les active de la manière suivante :
L'ordre des activations va du PNJ le plus proche d'une figurine joueur à celui le plus éloigné.
Le tableau suivant vous permet de déterminer les actions des PNJ, commencez par la première question puis lisez la ligne du tableau indiquée jusqu'à atteindre la fin d'activation. Ce système deviendra vite instinctif.

	SYSTÈME D'ACTIVATION DES PNJ	OUI	NON
1	Le PNJ est-il déjà engagé dans un corps à corps ?	**6**	**2**
2	Le PNJ a-t-il une arme d'attaque à distance ?	**3**	**5**
3	Le PNJ a-t-il une cible à portée de tir ?	**4**	**5**
4	Le PNJ effectue un tir sur la cible la plus proche. Peut-il faire un autre tir ?	**3**	**7**
5	Le PNJ se déplace du maximum vers la figurine joueur la plus proche, Il y a-t-il mise au contact ?	**6**	**7**
6	Le PNJ effectue une attaque au Corps à corps. Peut-il faire une autre attaque ?	**6**	**7**
7	Fin de l'activation du PNJ		

BESTIAIRE

Voici une liste des infectés et machines pouvant être joués dans l'univers du jeu. Les PNJ n'ont pas toujours d'armes à proprement parler, néanmoins leurs particularités physiques (technologie, métabolisme...) leur donnent des avantages au corps à corps. C'est pourquoi, chaque type de PNJ possède une puissance de corps à corps (CC) qu'il faut ajouter aux 3D6 de base.

Chien Infecté (Mouvement 15cm) : T- C5+ Puissance de CC: 1D6

Meute : Si, au moment de résoudre un corps à corps concernant un chien sauvage, un de ses semblables se trouve à 10cm ou moins de lui, la caractéristique C du chien sauvage passe à 4+.

Infection : Lorsqu'il blesse une cible, cette dernière reçoit un marqueur infection. Au début de chacune de ses activations, elle devra lancer 1D6+ (1/marqueur). Sur un résultat de 5 ou plus la cible est remplacée par un infecté. Un combattant infecté qui vient à mourir est immédiatement remplacé par un infecté.

Robot de Chantier (Mouvement 15cm) : T- C4+ Puissance de CC:2D6

Equipement : Blindage

Humain Infecté (Mouvement 10cm) : T- C5+ Puissance de CC:1D6

Infection : Lorsqu'il blesse une cible, cette dernière reçoit un marqueur "infection". Au début de chacune de ses activations, elle devra lancer 1D6+ (1/marqueur). Sur un résultat de 5 ou plus la cible est remplacée par un zombie. Un combattant infecté qui vient à mourir est immédiatement remplacé par un zombie.

Horde : S'il n'y a pas de figurine ennemie en vue mais un autre PNJ de même type (zombie), ce PNJ utilisera son mouvement pour s'en approcher le plus possible. Sinon, il s'approche normalement de la figurine la plus proche.

Robot Militaire (Mouvement 15cm) : T4+ C4+ Puissance de CC:1D6

Equipement : Blindage

Fusil d'assaut :

normale : 0-30cm/+3D6

longue : +30-50cm/1D6

Robot Domestique (Mouvement 15cm) : T4+ C4+ Puissance de CC:1D6

Blindage: S'il subit un résultat Immobilisé, lancez 1D6, sur un résultat de 4 ou plus, remplacez **immobilisé** par **Désorienter**.

SCENARIOS

SCNARIO 1 GUERRE DE POUVOIR

La peur inspirée aux autres est une garantie de survie par les temps qui courent. Montrez de quoi vous êtes capable.

Durée : 6 tours.

Préparation : 60 cm sur 60 cm, avec au moins 10 éléments de décors (bâtiment, barricade...).

Déploiement : Les joueurs se font face avec des zones de déploiement de 10 cm de profondeur.

Mission : La mission est simple il faut montrer sa supériorité à ses ennemis. A la fin du tour 6, chaque joueur compte ses points de victoire comme suit. Celui qui obtient le plus haut score gagne.

5 points par combattant de moins de 30 points qui se trouve dans la zone de déploiement de l'adversaire.

10 points par combattant de plus de 30 points qui se trouve dans la zone de déploiement de l'adversaire.

5 points par ressource ramassée durant la partie.

1 point par PNJ éliminé durant la partie.

SCNARIO 2 GRAND NETTOYAGE

De nos jours pour faire le ménage, il vaut mieux avoir un M16 plutôt qu'un balai...

Durée : 6 tours.

Préparation : 60 cm sur 60 cm, avec au moins 10 éléments de décors (bâtiment, barricade...).

Déploiement : Les joueurs se font face avec des zones de déploiement de 10 cm de profondeur

Mission : Les joueurs doivent prendre possession d'un territoire dont l'emplacement est stratégique mais avant cela il faut nettoyer la zone…

- 1 point par infecté éliminé.
- 3 points par robot domestique ou de chantier éliminé.
- 6 points par robot militaire éliminé.

SCNARIO 3 ASSASSINAT DE LA LIGNE

Il ne suffit pas toujours de couper la tête d'un monstre pour le tuer, il faut aussi s'assurer qu'aucune autre ne repousse.

Durée : Aléatoire.

Préparation : 60 cm sur 60 cm, avec au moins 10 éléments de décors (bâtiment, barricade...).

Déploiement : Les joueurs se font face en prenant chacun un coin opposé de la table. Ils disposent d'une zone de 15cm de diamètre pour se déployer.

Mission : Les joueurs doivent éliminer le chef adverse et celui qu'ils estiment devenir un jour son « successeur ». Les joueurs désignent secrètement le successeur adverse en notant le nom du combattant (hors animal).

Le gagnant est le premier joueur qui élimine le chef adverse et son successeur.

SCNARIO 4 DIVERSION

Il faut quitter le secteur mais c'est infesté ici, par chance d'autres survivants trainent dans le coin. Reste à espérer qu'ils servent d'amuse-bouche le temps que l'on se barre...

Durée : 6 tours.

Préparation : 60 cm sur 60 cm, avec au moins 10 éléments de décors (bâtiment, barricade...).

Déploiement : Les joueurs se font face avec des zones de déploiement de 10 cm de profondeur

Mission : Les joueurs doivent faire traverser la table à un maximum de leurs survivants tout en s'arrangeant pour que les survivants adverses succombent aux PNJ.

Règle spéciale: les éclaireurs doivent obligatoirement être déployés dans leur moitié de table.

- 1 point par combattant ami qui traverse la table (retirez le combattant une fois le bord atteint).
- 2 points par combattant adverse éliminé par un PNJ.

"Moi, je dis que faire copain-copain avec un militaire pour survivre, c'est jouer à la roulette russe. Parce que sérieux, avec tous ceux qui sont morts pendant la guerre, ton gus soit c'est un super héros, soit c'est un champion du monde de la fuite. Moi personnellement, quand je me retourne pour demander de l'aide j'adore ne pas me retrouver seul…" - inconnu, mais sage -

REGLES COMPLEMENTAIRES POUR RED BUTTON'S NATION

Vous trouverez ci-dessous, une nouvelle faction ainsi que sa sous-faction pour Red Button's Nation, le jeu de base

LES ENFANTS DU 13

"Nous sommes les enfants de ceux qui ont survécu à la Première Vague. Nous sommes l'héritage de ceux qui ont échoué. De nos mains viendra la délivrance des âmes qui ne peuvent trouver la paix. Nous sommes le Remède."

Malgré le carnage de l'Outpost 13, il y a eu quelques survivants parmi les soldats. Ils prirent la fuite en direction du camp de réfugiés le plus proche qu'ils évacuèrent peu avant l'arrivée des machines. On ne sait pas trop ce que tous devinrent par la suite mais beaucoup disent que la majeure partie d'entre eux seraient les fondateurs de New Capitol, ce qui expliquerait que de nombreux membres des Enfants du 13 soient originaires de cette ville

Avantage: Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets d'initiative. Aucune arme utilisée par vos fantassins ne peut tomber en panne de munition. De plus, l'équipement armure ne coûte que 5 points mais est obligatoire pour tous vos combattants.

Inconvénient: Les véhicules moyens doivent tous posséder l'équipement blindage. Les véhicules Lourds doivent tous posséder l'équipement Blindage Lourd. Tous les combattants doivent posséder au moins une arme de tir.

LA PHANTOM SQUAD (SOUS-FACTION DES ENFANTS DU 13)

Têtes brulées des Enfants du 13, les membres de la Phantom Squad vont là où personne ne veut mettre les pieds ou gèrent anonymement les missions qui pourraient entacher l'image du 13. Il arrive parfois de les croiser aux abords de Merc City à la recherche de sang neuf parmi les "non-descendants".

Avantage: Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets d'initiative. Aucune arme utilisée par vos fantassins ne peut tomber en panne de munition. De plus, la capacité fils de sables est gratuite pour tous les combattants à qui vous voudrez l'allouer.

Inconvénient: Les véhicules moyens doivent tous posséder l'équipement blindage. Les véhicules Lourds ne sont pas autorisés. Tous les combattants doivent posséder au moins une arme de tir.

"-Si tu cherches un travail bien payé, traîne les Bars de Merc City et trouve un gars qui à Xiii tatoué sur la joue.
-Tu veux dire 13?
-J'en sais rien moi comment il s'appelle, je sais juste que c'est marqué Xiii.
-Wahou je suis impressionné que tu saches lire…"
Conversation de piliers de comptoir

RED BUTTON'S NATION

Dans RBN FIRST WAVE chaque joueur prend le commandement d'un groupe de survivants confrontés pour la première fois à la menace des infectés. C'est aussi à cette période que naquirent les premières rumeurs de machines. Vous serez donc amené à lutter contre d'autres survivants et contre l'environnement hostile, à moins que les événements ne vous poussent à collaborer.

CONTIENT UNE NOUVELLE FACTION POUR RBN

« Nous sommes les enfants de ceux qui ont survécut à la première vague. Nous sommes l'héritage de ceux qui ont échoué.
De nos mains viendra la délivrance des âmes qui ne peuvent trouver la paix. Nous sommes le Remède. »