

MARS ATTACKS

LE JEU



ROBOT GÉANT
MARTIEN

ROBOT GÉANT MARTIEN

Lorsque les ingénieurs de la Division Scientifique furent chargés de créer une puissante machine destinée à éradiquer les troupes terrestres, ils prirent leurs instructions au pied de la lettre. Le Novas Vira a nommé cette création « robot », bien qu'il s'agisse d'un abus de langage. Cette machine de mort géante sème la terreur dans le cœur des humains plus que toute autre arme déployée par les Martiens. Les robots sont en réalité des marcheurs bipèdes géants, pilotés par un seul Martien et capables de transporter un véritable arsenal. Leurs armes sont aussi totalement interchangeables selon les caprices de leur commandant, ce qui permet à ces machines de s'adapter aisément au théâtre d'opérations. Les Robots Géants font la fierté de la Division Scientifique; leur flexibilité et leur puissance de feu sont telles qu'aucune force de la Division n'envisagerait de s'en priver au combat.



ROBOT GÉANT

TIR	COMBAT	SURVIE	PORTÉE	HÉROÏSME	POINTS
5+	5+	4+	?	3	45

CAPACITÉS :
ARMURE LOURDE, VÉHICULE

ARSENAL DE DESTRUCTION

Un Robot de base ne possède pas d'équipement. Chacun de vos Robots peut être équipé de deux des armes suivantes, comprises dans son coût. Vous pouvez choisir deux fois la même arme, par exemple 2 Rayons Ardents sur le même Robot.

RAYON RÉFRIGÉRANT
ON NE BOUGE PLUS ! PORTÉE 1-6.

RAYON ARDENT
PERFORANT. PORTÉE 1-8

GRIFFE GÉANTE
ARME GÉANTE. ANTICHAR.

Les Robots peuvent aussi être équipés de l'ignoble Rayon Rétrécissant, monté sur l'un de leur bras, à la place de l'une des armes ci-dessus. Le Rayon Rétrécissant possède les caractéristiques suivantes :

RAYON RÉTRÉCISSANT
MINI-MOI, TU ES À MOI !. PERFORANT, PORTÉE 1-4.

Les Robots représentent le summum de l'ingéniosité Martienne associée à de la pure brutalité. Ce sont des armes terribles, déployées lors des attaques terrestres lorsque la force brute est nécessaire.

VÉHICULES

Les VÉHICULES ne sont jamais Paniqués.

Un VÉHICULE compte comme 6 figurines en termes d'occupation de case. Une figurine ne peut se déplacer sur la case d'un VÉHICULE que pour y embarquer si ce dernier est un TRANSPORT.

Les VÉHICULES disposent du choix normal d'actions, mais peuvent se déplacer du double des cases accordées à une figurine normale pour l'action choisie. Les camions ne peuvent pas traverser les murs ou les décombres. Les Soucoupes et les Robots Géants ignorent les décors en les survolant ou en les enjambant.

Les VÉHICULES ne peuvent pas ramasser les Créatures ou les Secrets Extraterrestres. Ils ne peuvent pas non plus être abordés par des figurines adverses.

VÉHICULES EN COMBAT

Les VÉHICULES sont si imposants que vous ne pouvez pas entrer dans leur case pour les COMBATTRE. Vous pouvez toutefois COMBATTRE un VÉHICULE depuis n'importe quelle case adjacente. Cette règle permet aussi à un VÉHICULE de COMBATTRE d'autres figurines dans des cases adjacentes (si possible).

Les VÉHICULES et les figurines peuvent s'éloigner les uns des autres beaucoup plus facilement que deux figurines à pied. Cela signifie qu'ils ne sont pas obligés de se COMBATTRE s'ils commencent leur Tour dans des cases adjacentes. Une figurine adjacente à un VÉHICULE peut TIRER à une Portée de 1, se DÉPLACER pour s'éloigner, COMBATTRE ou effectuer toute autre action dont elle dispose normalement.

À l'exception des règles ci-dessus, le Tour se déroule normalement.

DÉGÂTS DES VÉHICULES

Les véhicules sont imposants. Ils sont dotés de points d'Héroïsme permettant de prendre en compte leur résistance. Ces points peuvent être utilisés normalement, y compris pour encaisser des dégâts, obtenir un déplacement supplémentaire, etc. Lorsqu'un Héros pilote un VÉHICULE, vous pouvez utiliser l'Héroïsme de n'importe laquelle des deux figurines.

Quand un VÉHICULE est détruit, l'épave devient un décor et n'est plus considérée comme occupant toute la case.

VÉHICULES ÉQUIPÉS DE DEUX ARMES

Un véhicule équipé de plusieurs armes de tir dispose des mêmes choix d'actions que les autres figurines, avec l'ajout suivant :

Le véhicule peut TIRER avec deux armes (pas forcément sur la même cible) tant qu'il ne se DÉPLACE pas au cours de son action.

Dans toutes les autres circonstances, une seule arme peut être utilisée. Un véhicule immobile peut TIRER avec deux armes. Résolez le premier tir avant de passer au second. Vous n'êtes pas obligé de choisir la seconde cible avant d'avoir résolu le premier tir.

Jouer une carte (comme +1 dé au TIR) sur un véhicule qui TIRE avec deux armes n'en affecte qu'une seule. Annoncez l'arme qui en bénéficie avant de lancer les dés.

CAPACITÉS

MINI-MOI

Tout Soldat ou Héros (pas un Véhicule) tué par cette arme est remplacé par un pion Créatures (en plus de rapporter les PV éventuels selon le scénario joué). Ces pions sont considérés comme des pions Créatures standard, rapportant 3 PV au joueur Martien, sauf indication spécifique du scénario. Si le scénario n'utilise pas de PV, le joueur Martien se contente de les ramasser en ricanant.

Les figurines de Soldats rétrécis peuvent être utilisées pour remplacer les pions Créatures créés par cette arme.

TU ES À MOI !

La figurine est équipée d'un grand réservoir de confinement qu'elle peut utiliser pour capturer des spécimens destinés aux expériences Martiennes. Les victimes peuvent être aspirées à distance. À la fin de chaque Round, une figurine dotée de cette capacité peut lancer un dé (séparément) pour chaque pion Créatures dans une case adjacente. Sur un résultat de 4+, la figurine capture le pion Créatures. Les pions non révélés ne peuvent pas être ramassés de cette manière.